www.game-exe.ru

ECTS 98

#10'1998

GAME.EXE

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

ECTS 98

Вдали от начальства и России

стр.3–27

HALF-LIFE

Мультимедийные компьютеры

На базе процессоров Intel® Pentium® II
в штучной упаковке



3100 PC	Intel Pentium® II Processor 300 МГц	от 620
4100 PC	Intel Pentium® II Processor 333 МГц	от 631
5100 PC	Intel Pentium® II Processor 350 МГц	от 735
6100 PC	Intel Pentium® II Processor 400 МГц	от 930

Цены указаны только на системный блок.

Необыкновенные ощущения

http://www.del.ru



Наш адрес:
Ст. м. «Белорусская»
Пл. Тверская застава, 3
Тел./факс: (095) 250-4657,
250-4476, 250-5536

Наши дилеры: «Ю-Си-Пи», г. Москва, тел.: (095) 331-81-21; «Корунд», г. Мурманск, тел.: (8152) 54-09-21; «Воинтер», г. Новокузнецк, тел.: (3843) 44-46-47; «ВостокМедиаСервис», г. Владивосток, тел.: (4232) 51-80-72

Товар сертифицирован

Apek

Home Style

- Мониторы ведущих производителей
- Широкая гамма принтеров и сканеров
- Плоттеры, модемы, источники питания
- Полный ассортимент комплектующих

ДЕЛ



GAME.EXE

#10'1998



HALF-LIFE

Сколько уже игр хвалилось тем, что они — киллеры... DOOM, помнится, лет пять убивали, никак не могли добить. Потом на Quake переключились. Какое счастье — наконец-то вырваться на простор, где игры делают для того, чтобы играть! Типичный представитель нового поколения — Half-Life.



Шутеры нынче не дефицит. Хорошие шутеры встречаются пореже, но все равно есть. А вот великие, такие, что заставляют, забыв о сне и еде, рубиться и рубиться в них, пока не пройдешь до конца, увы, редки, как жемчужины в куче навоза.

УВЯЗШИЙ В ИГРАХ

Game.EXE в гостях у Питера Молиньё

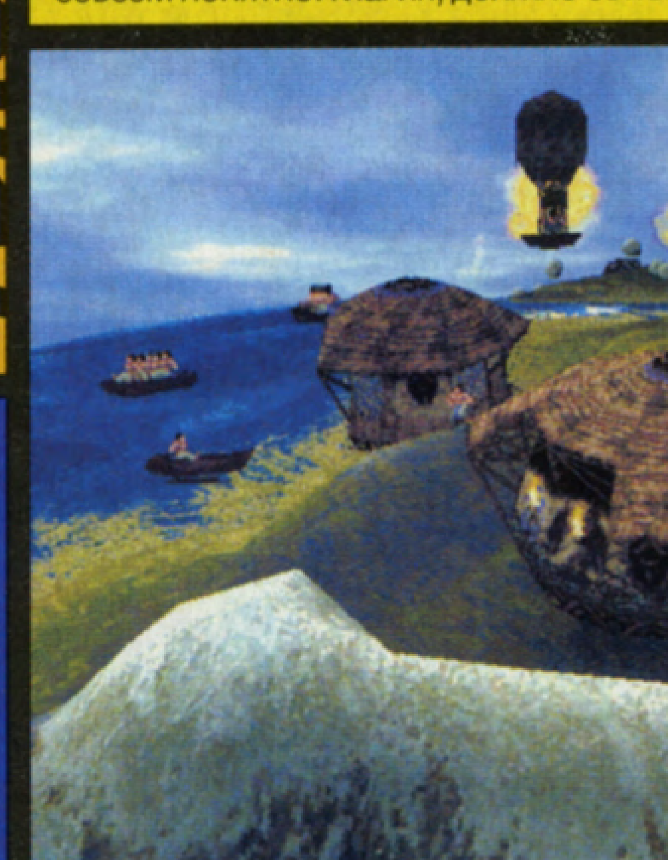


Где бы он ни появлялся, вокруг него мгновенно собирается толпа поклонников и журналистов. Он рад каждому и всегда готов обстоятельно и честно ответить на любые вопросы, но бдящие шефа коллеги решительно извлекают Питера из объятий толпы: боссу надо работать, извините...

SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION

Можно потратить уйму времени в подсчете влияний и поиске "похожих игр". И все же Populous 3 останется исключительно оригинальной игрой. Возможность непосредственно управлять армией не сделала ее еще одним C&C-клоном. Почему — не совсем понятно. Магия, должно быть.

POPULOUS: THE BEGINNING



Жизнь наверняка

Попробуем хоть на секунду прикусить язык, распухший от нескончаемой болтовни о невменяемости заоконной яви: нет больше Владимира Похилько.

Человек, закладывавший вместе с Алексеем "Тетрисом" Пажитновым первые кирпичики в фундамент нашего — российского — игрушечного дома, погиб вдали от Родины, совсем неигрушечной, невыразимо дикой, смертью. Говорят, что он был идеалистом, говорят, что жил и играл наверняка, не давая ни себе, ни другим права на ошибку... Но то, что вокруг, отстоит от безупречности на световые столетия, и мечтатели рано или поздно... Лучше поздно. У Владимира получилось иначе... Будем помнить о нем.

Ну а жизнь, в общении с которой неизменно приходится держать наготове пару роковых лепажевских стволов, продолжается — попробовала бы она иначе! Перед вами полноценный УЧУ-номер — с симпатягой диском, полным вкусных "демок", с песнями самого БГ. Слегка отставший от докризисного (отца его по нездоровой голове...) графика, немного усеченный в объеме и малость модифицированный внешне, но по-прежнему, надеюсь, ваш. Да, вот еще какая штука... кажется, этой осенью любезная нашим сердцам "индустрия" наконец-то решилась взять еще один барьер, причем не технологический (к ним мы уже привыкли), а творческий. Самые бесшабашные, самые маскультовые жанры, на которые лично я давно уже положил крест, похоже, выбираются из попсового болота, обретая СМЫСЛ. Читайте об этом в материалах о Half-Life ("лицо с обложки") и Shogo. Сдается мне, по этому пути и будем шагать. Хотелось бы...

Игорь Исупов

Минимальные системные требования
Windows 95/98/NT, Pentium 133,
24 Мбайт RAM, 4x CD-ROM,
Разрешение монитора: 800x600

GAME.EXE

CD-ROM #3

Октябрь 1998

DEMOS

Carmageddon 2: Carpocalypse Now
Hardwar
Jagged Alliance 2: Feeding Ground
Need for Speed III: Hot Pursuit
Oddworld: Abe's Exoddus
Populous: The Beginning
Railroad Tycoon II
Shogo: Mobile Armor Division
Speed Busters
Tom Clancy's Rainbow Six
Wing Commander: Secret Ops (полная игра)

БОНУС-ТРЕК

АКВАРИУМ

Виртуальный неальбом "NГРА НАВЕРНRКА"
(8 любимых песен GAME.EXE)

Диск распространяется только с журналом GAME.EXE

Игорь Исупов гл. редактор garry@game-exe.ru • **Гамлет Маркарян** арт-директор hamlet@computerra.ru • **Наталия Дубровская** зам. главного редактора ndubrovsk@game-exe.ru • **Александр Вершинин** RPG versh@game-exe.ru • **Ольга Цыкалова** квесты, логика olga@game-exe.ru • **Олег Хажинский** стратегии oleg@game-exe.ru • **Господин ПэЖэ** action pg@game-exe.ru • **Андрей Ламтюгов** симуляторы andrey@game-exe.ru • **Николай Радовский** железо nradov@game-exe.ru • **Денис Гусаков** дизайн dgusakov@computerra.ru • **Михаил Новиков** издатель mnovikov@game-exe.ru • **Oldie** Web-редактор oldie@game-exe.ru • **Андрей Карасев** Web-мастер webmaster@game-exe.ru • **Евгений Васильченко** техническая поддержка sysadmin@computerra.ru • **Адрес редакции** 117419, Москва, 2-й Рощинский пр-д., д. 8 **Телефоны** (095) 232-2261, 232-2263 • **Факс** (095) 956-1938, 956-2385 • **E-mail** post@game-exe.ru • **Распространение** ЗАО "Компьютерная пресса", дир. Сергей Тимошков, тел.: (095) 232-2165 e-mail: kpressa@computerra.ru • **Печать** SCANWEB, Finland • **Тираж** 28500 экз. • **Свидетельство о регистрации** № 015835 от 15 марта 1997 года

ECTS: вдали от начальства и России

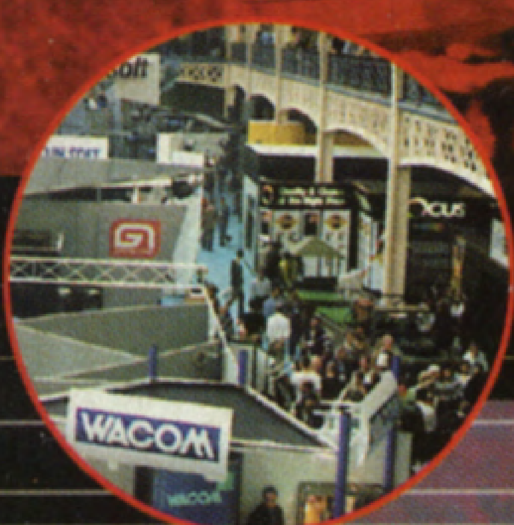
Наталия Дубровская

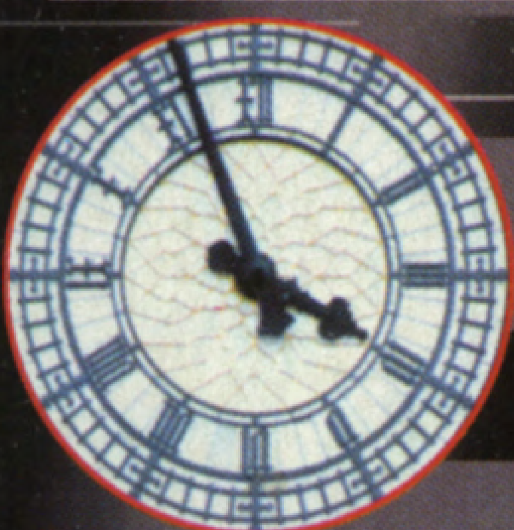
Фото Михаила Новикова.











ECTS ECTS ECTS





Спешу вас обрадовать: в Лондоне все хорошо. Фунт обстоятелен и надежен, как изображенная на нем королева, а цены и не думают скакать мартовским зайцем — как застряли сто лет назад на отметке "очень высоко", так там, увы, и остались. Стабильна и ECTS — как Палата лордов. Поэтому и перемены на ней особенно заметны — ни тебе шума и грома и пылепущательства, как на E3, ни тебе здорового веселья и хамоватой бредятины, как на каком-нибудь "Аниграфе". Сухо и по делу.

Как ни печально об этом говорить, перемены в нашей веселой индустрии явно намечаются серьезные. Почему "печально"? Потому что наша с вами теплая компания, уютно сидящая у монитора долгими зимними вечерами, способная до хрипоты выяснять, кто круче — "Ку" или "Дю"? — и поставляющая на рынок столько игрушек, хороших и разных, постепенно превращается из группы друзей в боевую единицу Большого Бизнеса. Потребитель становится бессловесной жертвой рекламного насилия, а производитель — заложником денежек дяди Билли и его же эстетических пристрастий. Я, конечно, выражаюсь фигурально.

Когда монстр поворачивается задом

Итак, большие дяди отныне не пытаются нам понравиться. Они не тратят деньги и силы на выставочную братию — что нового может принести выставка людям, у которых и так все схвачено? Передел поделенного мира проходит за кадром, и даже на "погляд" теперь зовут только избранных, и то нехотя. Главная выставочная забава — "обмен опытом" и завязывание новых знакомств — для гигантов отрасли в повестке дня больше не числится. Теперь их внимание стоит денег и здоровья.

На ECTS '98 отсутствовали Activision и Electronic Arts. Любимые всеми Microsoft и Sierra, не в пример прошлому году, были представлены бледно и небрежно, а Virgin, Broderbund, Westwood, Lucas Arts и еще несколько очень солидных товарищей ограничились тесными будочками, где из всех экспонатов были только утомленные менеджеры по связям с общественностью и коврики на халяву. Такая вот выставочная политика — кто ищет, тот сам найдет!

Вместо стенда "для всех" гиганты устраивают презентации "для избранных" — это такие вечеринки невероятной занудности, где "избранных" поят пивом, показывают краешек "будущих продуктов" и грузят выше крыши рассказами о собственной крутости. Когда крутость подтверждают морем огней, голыми девами и настоящими самолетами на выставке, а не холодной телятиной и пятью PR-человечками на одну журналистскую душу в каком-нибудь NN-Hall'е о пяти звездочках, — ей-богу, получается веселее! Пива можно и дома выпить, а денег в раскрутку игрушек теперь вкладывают не меньше, чем в рекламу любого другого "невероятно долгого вкуса", так что генерирующие ее менеджеры "по связям" нового ничего сказать все равно не способны. А разработчики вблизи начальства чувствуют себя неуютно и явно хотят домой. В отличие от выставки, где от них фиг отобьешься — как от Алекса Гардена, директора фирмы Relic.

С переходом на личности: Sierra

Алекс сидел на стенде "Сьерры" и демонстрировал Homeworld. Причем так, словно видел игрушку впервые и спешил поделиться.

— Знаете, что это такое? — спрашивал он, нервно тыкая мышью в красивую конструкцию синего цвета, фланирующую по демонстрационному экрану.

— Нет.

— Это — харвестер! Он сейчас будет собирать ресурсы!

— Скажите, Алекс, а...

— Погоди, я ему сейчас пособираю! Я ему... пособираю (несчастный харвестер немедленно попадал под высокопрофессиональный обстрел и через минуту разлетался на тысячу цветных обломков).

— Алекс, а...

— Quiet! Mothership! Don't you see — that's the Mothership! Wait a second...

Короче говоря, читайте о Homeworld'е и Алексе Гардене чуть дальше в Теме — там, где рассказывается о самых-самых "демках", блиставших на выставке и собиравших толпы народу. Только знайте при этом: Алексу верить можно, он не просто кабинетный разработчик, он и как полевой командир не подведет. Во всяком случае Mothership тоже мучился недолго, и через пару минут Алекс радостно совершил на своем истребителе круг почета вокруг того места, где только что болталась "корабликая мама".

Дэвид Джеринджер из Yosemite Entertainment, трудолюбиво раскручивавший на той же "Сьерре" Babylon 5, вел себя более сдержанно. Для начала он сразу уступил мне джойстик и дал всласть полетать на настоящем Starfury, расстреливая всякую небесную мелочь типа центаврианских истребителей и полосатых кораблей Нарна.

Больше всего времени я потратила на тупой облет минбарского крейсера — просто вертелась вокруг этой рыбообразной громадины, поливая ее изо всех орудий. Дэвид спокойно смотрел на это варварство, терпеливо поясняя игровые и технические моменты "демы".

— Скажите, Дэвид, а в готовой игре повреждения на корпусе в этой ситуации были бы заметны? — спросила я, в очередной раз влепляя заряд в минбарский "плавник".

— В готовой игре от вас не осталось бы даже пыли при попытке сделать первый боевой разворот, — устало ответил Дэвид. — It's highly realistic. Как вы







думаете, что будет, если Starfury нападет на крейсер Минбара?

— Синклер попробовал! — обиженно ответила я.

— И что с ним стало? — немедленно парировал Дэвид. Как видите, общий язык мы нашли быстро.

Главное, что он пытался мне втолковать (как и всем, видимо): Babylon 5 — это не просто игрушечный "Вавилон" для фанатов, это — классный космический экшен-симулятор, с великолепным управлением и отличной графикой.

Что правда, то правда: графика в игре оказалась на уровне вполне кинематографическом (странноватое ощущение — летать в настоящем кино), и "физика" во время этих полетов производила впечатление почти мистическое: кораблик слушался каждого движения настолько, что скоро казался неотделим от собственной руки, а каждое столкновение, каждое смещение объекта при выстреле просчитано настолько точно (причем в строгой зависимости от точки попадания), что его почти не нужно "предсказывать" и представлять заранее, хватит самой что ни на есть "бытовой" интуиции: оно было просто естественным! Хотя и космическим.

Дэвид так напирал на объективные достоинства игры, что я не выдержала и спросила: "А вы-то сами — фанат Babylon 5? Или это просто отличная игра, и все?" От возмущения мистер Джеринджер даже онемел на минуту. "Мы купили права на любую "игрaизацию" сериала на ближайшие 13 лет! В симуляторе будут представлены все корабли, все расы, сохранена специфика взаимоотношений... Следующей игрой будет квест — там будут даже герои шоу. Мы уже начали работу над проектом. Это мир, настоящий мир, который я хочу сделать своим!"

Здорово! Что тут скажешь! Хорошо, когда люди делают настоящие игрушки, и хорошо, когда им это нравится.

Старые и новые знакомые

Конечно, мы не преминули заглянуть в будочку Broderbund и — ура! — немедленно наткнулись на Джордана Мехнера, автора нашего "Квеста '97", удивительного The Last Express. Джордан был задумчив и печален — неужели оттого, что приехал "представлять" игрушку под названием Prince of Persia 3D?..

— Джордан, а насколько это "твоя игра"?

— Я консультант. Прихожу раз в неделю и даю советы.

— А "Экспресс"?

— Делаем кино. Вроде в Голливуде сценарий понравился... Нет, я режиссером не буду — звезда нужна, дорогой кто-нибудь, это же шоу-бизнес.

— А... твоя Игра? Когда?

— Лет через пять. Не раньше. Я не верю, что в ближайшие годы в индустрии появится место для *моей* игры. Сейчас нужно не это. Лет пять... Да и потом... Я не очень верю. Если честно. Пока... Пока мы делаем кино.

Звучало все это не слишком весело, и от коллективного впадения в депрессию нас спасло событие совершенно невероятное: к Джордану подбежал Эрик Шаи и начал с ним бурно здороваться по-французски.

Невероятным это событие было потому, что Эрик, глава Amazing Studios и автор игрушечки The Heart of Darkness, нашей потенциальной "Аркады '98", на выставке вообще присутствовал почти условно и отловить его на стенде публикатора, знаменитой Infogrames, было невозможно.

Его появление было столь внезапным, что я просто ткнула пальцем в бадж на его пиджаке и не слишком вежливо спросила:

— Эй, это не вы часом делали HoD?



— А то! Кто ж еще-то? — с энтузиазмом откликнулся Эрик и окинул выставочные окрестности гордым взглядом. — Ничего себе игрушечка, а?

— Класс! — искренне подтвердили мы. — Наверное, будет у нас "Аркадой года!" Только вот разрешение монитора у вас... Знаете, в наше время... Странно как-то...

— А что — разрешение? — заинтересовался Мехнер. — Я еще не играл.

— 320x200! В наше время это не есть хорошо! — сурово отметила Ольга.

Джордан, исправно воплощавший во всех своих играх наисовременнейшие графические технологии, вздрогнул и посмотрел на Эрика с явным интересом.

— Ну что за ерунда! — отмахнулся мсье Шаи. — Тоже мне, проблема! Нормальное разрешение, нормальное!

— Ни фига себе нормальное! — завопили мы хором.

— Через две минуты игры вы перестаете его замечать. Это вот такая игра. На третьем экране вы помнили про 320x200? Честно? Помнили?

— Нет, — сказали мы, подумавши. — Если честно, то и на втором уже не помнили.

— То-то и оно! — наставительно отметил Эрик и тут же спросил: — А мультики? Видели наши мультики? Да ну, разрешение!

— Эти гении! — пробормотала по-русски себе под нос Ольга. — До чего же наглый народ!..

Продаться подороже

Тони Уорринер из Revolution Software (Broken Sword, наш "Квест '96") был настроен оптимистично: разженившись с Virgin, которая явно раздумала "ставить" на адвенчуры (и услышав на прощание фразу "Крысы бегут с корабля!" — поскольку Westwood к тому моменту уже сделала маме Virgin ручкой), хитрая Revolution начала искать нового публикатора.

И сделала это грамотно: искала не друга по духу и даже не "каменную стену", а того, кому будет... наплевать.

И нашла. Sony Entertainment. Денег столько, что считать их трудно и лень, и мешать дальше



Джордан Мехнер — создатель Prince of Persia, а ныне консультант PoP 3D.

кой английской фирме в работе никто не будет. Неизвестно, как все сложится дальше, но закончить новую "революционную" игрушку спокойно и со вкусом фирма точно сможет. И с дистрибуцией проблем ну никак не предвидится. Хоть одна адвенчура вылупится на свет божий в здоровой атмосфере и с правильным питанием: не в любящей семье, зато без наездов, напрягов и борьбы за жизнь.

Тех самых, без которых у нас прожить никак не получается, — в большом мире, не игрушечном. Полном соплей и лимузинов.

London, Good Bye!

Как ни странно, но вся советская тусовка на этот раз из Лондона вернулась — в нашу удивительную страну, где доллар может сегодня стоить 10 рублей, завтра — 20, а послезавтра — 66 копеек, и где люди продолжают покупать игрушки и волноваться о судьбе игровых журналов, когда стиральный порошок в один день дорожает втрое.

Что ясно говорит о том, что шанс у нас еще есть. Пока есть.

Главное — давайте попробуем не буянить, а заниматься своим делом, пока это возможно.

Скажем, играть в игрушки.



Наша коллекция выставочных лимузинов пополнилась еще одним — от Shiny Entertainment. Ох и тяжко же ему приходилось на узких лондонских улочках...

ECTS: фото на память

Михаил Новиков


Дженивив Остергард, PR "Сьерры". Большая любительница Half-Life, вечеринок и русской водки.

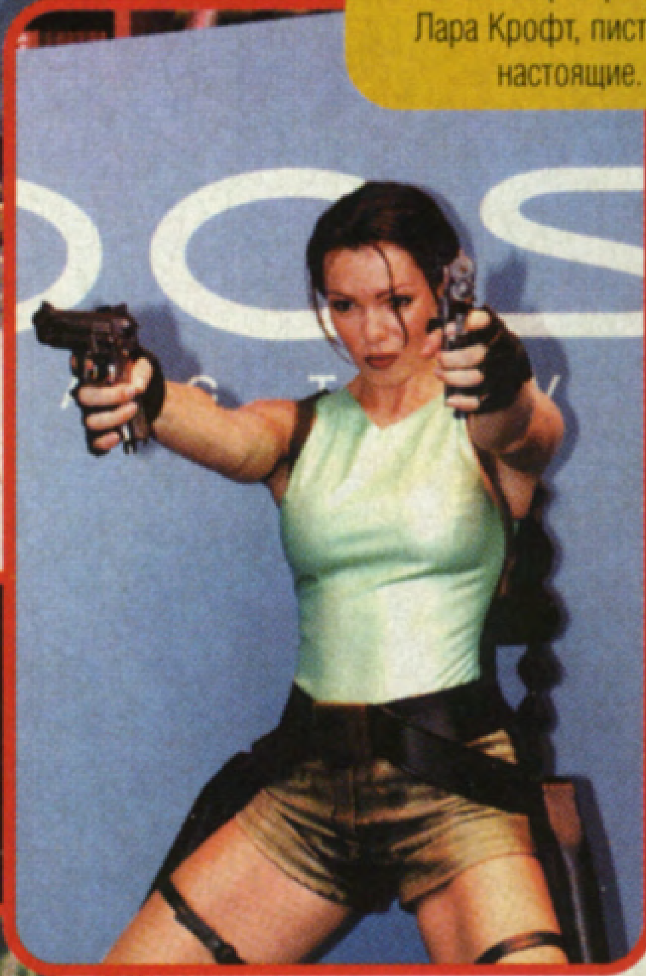


Энди Лейн и Адриан Бродбент — папаши всего этого безобразия под названием ECTS.



Уголок ораторов из Гайд-парка переместился к "Олимпии". Проповедник читает толпе страждущих (попасть на выставку) Евангелие, где якобы говорится о вреде компьютерных игр. Заслушаешься!


Директор Westwood Studios Бретт Сперри (вы с ним уже знакомы — по E3): Ну-ну. Новая "Дюна" вам не понравилась?..


Новая секретарша .EXE Лара Крофт, пистолеты настоящие.



Новинка ECTS — внутривыставочная телестудия. Пресс-конференция руководителей Gathering of Developers.


И вот так в этой упряжи все три дня!!! Что поделаешь, все хотят знать, как компьютер снимает динамику движений.



Русские в Лондоне! Никита Скрипкин и Евгений Ломко из "Никиты Лтд".

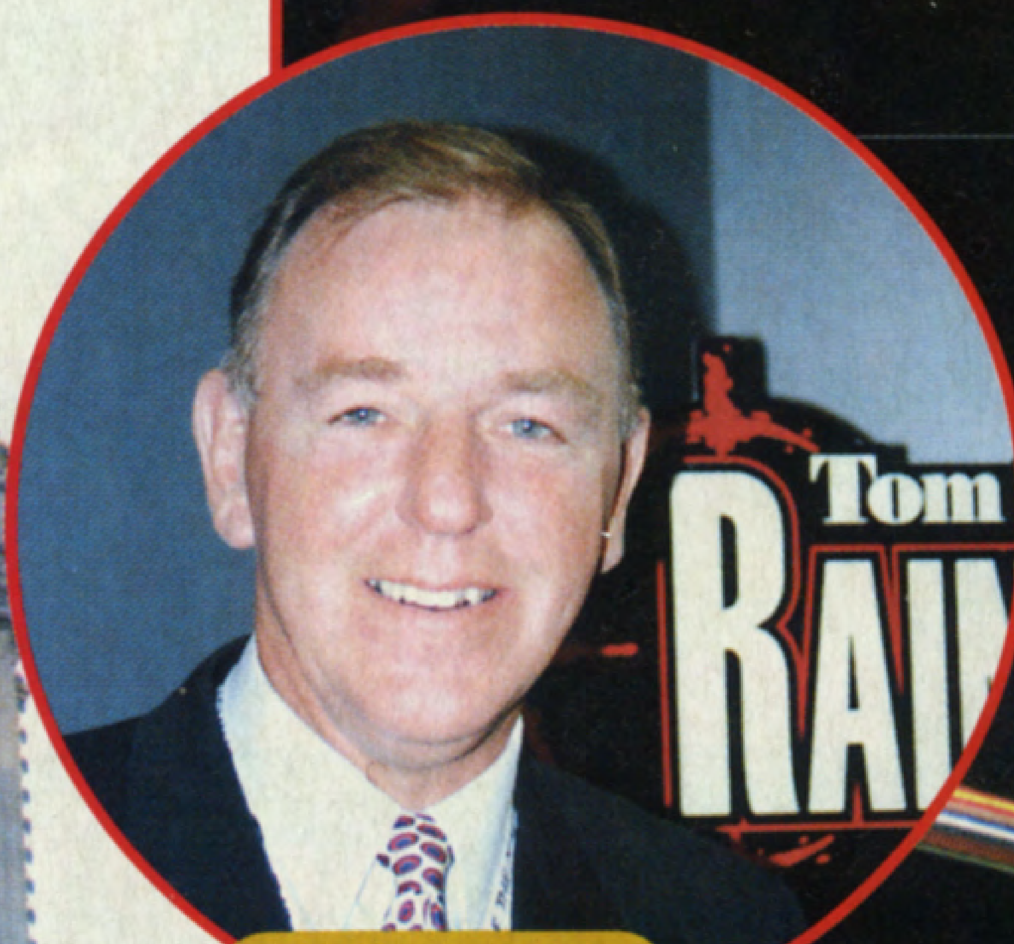

Джейсон Стэплтон из Interplay.


Спасибо за приглашение! Оттянемся сегодня вечерком (на стенде "Сьерры").


Дай порулить!



"Большой Бен", однако!



Даг Литлджонс, президент и директор Red Storm, лучший друг нашего друга Тома Клэнси.



Любимая девушка из EA. Руками па-пра-а-ашу не трогать!



эвид Кейдж, директор uanticDream, создатель Omicron.



Президент PopTop Software Фил Штейнмейер: "У нас в Railroad Tycoon II есть карта с железными дорогами России!"



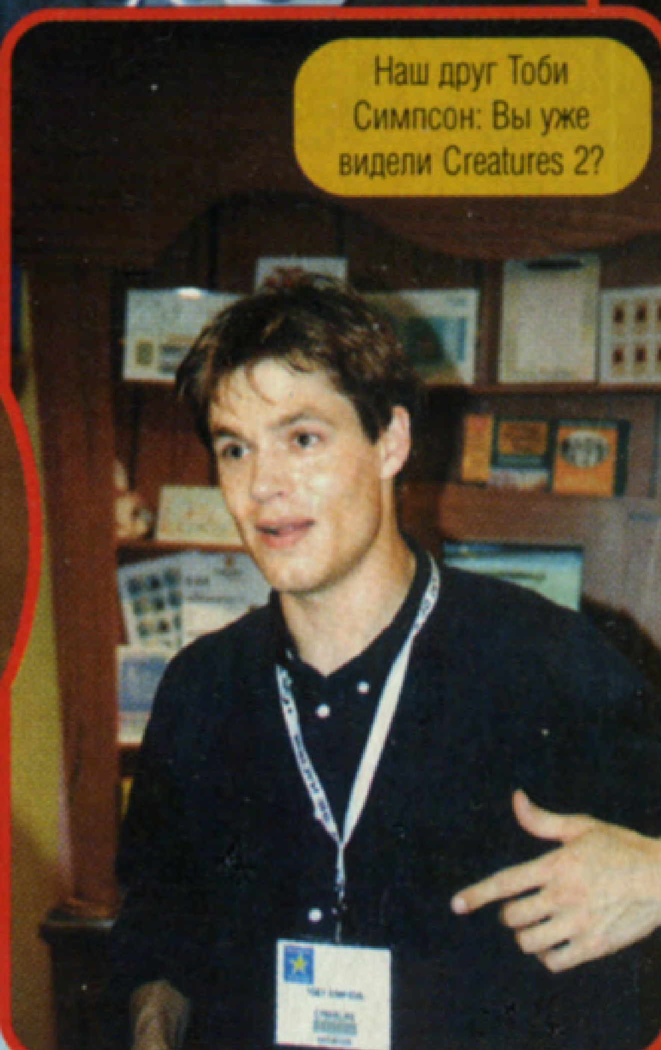
Эротический балет на стенде Acclaim — это вам не динозавров убивать!



Испанская переводчица рассказывает президенту Gamespot Джонатану Эпштейну о том, как локализуются игры. Джон в ужасе. Но не показывает этого. Я (Михаил Новиков) тихонько посмеиваюсь про себя: щаз я тебе расскажу про озвучку "профессиональными программистами"...



Продюсер Diablo II Билл Роупер.



Наш друг Тоби Симпсон: Вы уже видели Creatures 2?



дь это ж Максик! Ну кто ж его не знает?!



Дэвид Джеринджер без ума от Babylon 5.



Мы плясали, мы плясали. Наши ноженьки устали! Привет, .EXE!



Период полураспада

Господин ПэЖэ

Half-Life
Valve/Sierra

Сколько уже игр хвалилось тем, что они — киллеры... DOOM, помнится, лет пять убивали, никак не могли добить. Потом на Quake переключились. Какое счастье — наконец-то вырваться на простор, где игры делают для того, чтобы играть! Типичный представитель нового поколения — Half-Life.

Во-первых, давайте разберемся с переводом. Half-Life — это никакая не "полужизнь". Это вполне научный термин, а именно "период полураспада радиоактивного вещества". Хотя, конечно, при желании можно отнести милых зверушек, которые нам в изобилии встретятся, к не-вполне-настоящей-жизни и перевести название буквально, и никто нам этого не запретит.

А уж во-вторых, можно поговорить и о том, что именно дизайнеры из Valve хотели сделать и что у них получилось. Стали общим местом заявления, сравнивающие хорошие игрушки с кино. Так вот, опыт "старшего брата" из Голливуда потихоньку просачивается в мозги профессиональных программистов, так любящих озвучивать игры, и иногда прорывается наружу в самых неожиданных местах. В той версии Half-Life, что так долго и тщательно показывали нам на ECTS, прорыв налицо.

Скучно на этом свете, господа!

Впрочем, будем честны сами с собой: игра совершенно рядовая. Положите тухлый помидор назад в корзинку, немедленно, я сейчас все объясню! Дело в том, что с точки зрения собственно процесса обмена выстрелами здесь нет НИ-ЧЕ-ГО-ШЕНЬ-КИ нового, вообще, ни капли. Обычнейшее оружие, обычнейшие монстры, скучнейший дизайн уровней. Модельки скучные, дергаются, архитектура бедненькая — голые стены в прямоугольных коридорах. Вопрос только в одном: почему все это так интересно?

Ответ прост, как все гениальное. Есть у буржуев красивое слово: "epic". На русский перевести, конечно, можно (что-то вроде "эпического произведения"), но смысл при этом пропадет. По сути, не слишком важно, что именно показано в фильме из категории "epic", лишь бы оно было в меру масштабным, серьезным, имело достаточно красивых спецэффектов и сопровождалось правильной озвучкой. Есть перечисленное — все, кино будут смотреть независимо от содержания.

Компьютерная игра Half-Life создана по этому самому рецепту. Как вам в качестве начала игры ролик минут на пять, а то и все десять, причем ролик, сделанный на самом "движке" и состоящий из поездки по монорельсовой дороге и осмотра из окон экипажа окрестностей, а в качестве сопровождения звучит записанное на пленку повествование о правилах жизни и работы в компании? Кстати, в нем душевно радуют мелкие приколы — скажем, рассказ о высоких стандартах безопасности на фоне здоровенной цистерны с чем-то токсичным, у которой пробита стенка и зеленая гадость растекается гигантской лужей по полу...



Здесь я не нужен, охранник справится сам.





А тебя мы в поликлинику сдади[м] для опытов...

Мироколица, она же колоземица

Это не я придумал, чес-слово, именно такие варианты в свое время предлагались ревнителями чистоты русского языка вместо иноземного жаргонного слова "атмосфера". Увы, не прижились, так что говорить придется не о них, а именно об атмосфере. Если кратенько, то в Half-Life она есть. Тот самый ролик постепенно, минута за минутой, приводит в такое настроение, что к моменту остановки вагончика действительно чувствуешь себя Гордоном Фрименом, ученым весьма практического склада — именно ему, то есть мне, то есть нам, короче, вам, и предстоит стать главной фигурой в секретном эксперименте.

Причем не просто эксперименте, а весьма опасном. По крайней мере, для того чтобы просто запустить оборудование и поместить испытуемый образец в зону реакции, надо находиться в самой экспериментальной камере, и без специального скафандра туда просто не пустят. Кстати, скафандр впоследствии окажется весьма неплох — умудрится защитить от такого, на что явно не был рассчитан.

Но, впрочем, рассказывать о самом эксперименте не буду — жутко красиво, а потому словами непередаваемо. Лучше расскажу о мелочах, которые, собственно, мироколицу и формируют. Идешь ты по длиннющим коридорам, залам, с каждым встречным беседы разговариваешь, а к тебе все

уважительно, по имени. Приятно. По дороге встречаешь пару ученых, у которых компьютер сломался, а они спорят, отменять из-за этого эксперимент или нет. Решают рискнуть (эх, знать бы, что из этого получится — на месте прибил бы халтурщиков). Да и остальные изо всех сил пытаются скрыть, что и режим эксперимента запредельный, и образец вещества особый. Короче, идущие на смерть приветствуют тебя, Цезарь!

Полжизни в бою

Итак, эксперимент благополучно провалился (или это в наши дни тоже считается успехом, когда злобные гады захватывают станцию?), выбираемся потихоньку и... больно отдавливаем себе мизинец на ноге. Упавшей челюстью.

Ибо, несмотря на очевидные ограничения "движка" Quake 2, сделать "как в жизни" удалось. Именно так и выглядела бы научная лаборатория после катастрофы. Темно, мрачно, изредка встречающиеся ученые радостно кричат: "Мужик, да это ты! Мы уж и не думали, что ты выживешь — там ТАКОЕ было!.." Неподалеку монтировку удается подобрать, все-таки уверенней себя чувствуешь, хоть и в скафандре.

И вот, наконец, ОН, долгожданный первый монстр, к которому мы так долго пробирались сквозь навернутую историю, столь тщательно выписанную в Valve. Мелкий такой, невзрачный. До того момента, когда, как дикая обезьяна из Бразилии, "ка-ак прыгнет!" (эти мелкие пакости омерзительно далеко и точно прыгают, а сверх того жутко больно кусаются, три-четыре прыжка — и к праотцам)...

Дальше будут монстрики помощнее, будут лучами жечь, гадостью стрелять, языками с потолка цеплять и в пасть утаскивать... Все будет. Сейчас вряд ли имеет смысл о каждом подробно рассказывать, лучше уж после выхода игры. А вот упомянуть о других неприятностях явно стоит. Мало того, что станция, как и положено, неплохо защищена (секретная, как-никак) всякими автоматическими пушками, так вдобавок негодяи из правительства решили все следы провалившегося эксперимента как бы невзначай уничтожить. Вместе с учеными, охраной, да и самой базой. Скромненько и со вкусом. Кстати, и с нашим милягой Гордоном.

Так что придется отбросить щепетильность, вооружиться саперной лопаткой, то есть, пардон, пистолетом, шотганом и гранатами, и идти отстреливать ни в чем, кроме выполнения приказа, не повинных ребят из спецназа, уничтожающих на базе всю нечисть, в ряды которой, по несчастью, попал и сам Гордон.

Посмотрите направо, посмотрите налево

Многие будут вам говорить, что в Half-Life очень умные монстры. Не верьте. Примерно как в Quake, ну, чуть-чуть умнее, но не более. Зато за них заранее продумали все действия, которые понадобятся, и выполняют их ребята умело. Но если зайти с неожиданной стороны, из-за спины, например, или сверху, можно отстреливать весьма и весьма примитивно, они разом теряют свои навыки и, к примеру, больше почти не прячутся за ящиками.

Впрочем, не это главное. Иногда это даже приятно — положить беззащитного монстрика или спецназовца. Главное — что скучать на пути к победе не дают ни минуты. На каждом шагу заготовлена новая развлекаловка. Заходишь в комнату, а там один ученый помогает другому вылезти в окно. Только и успеваешь услышать недоуменный вопрос: "А ты уверен, что это то самое окно?", и сразу же — предсмертный вопль и хрип. Видимо, окно оказалось не тем...

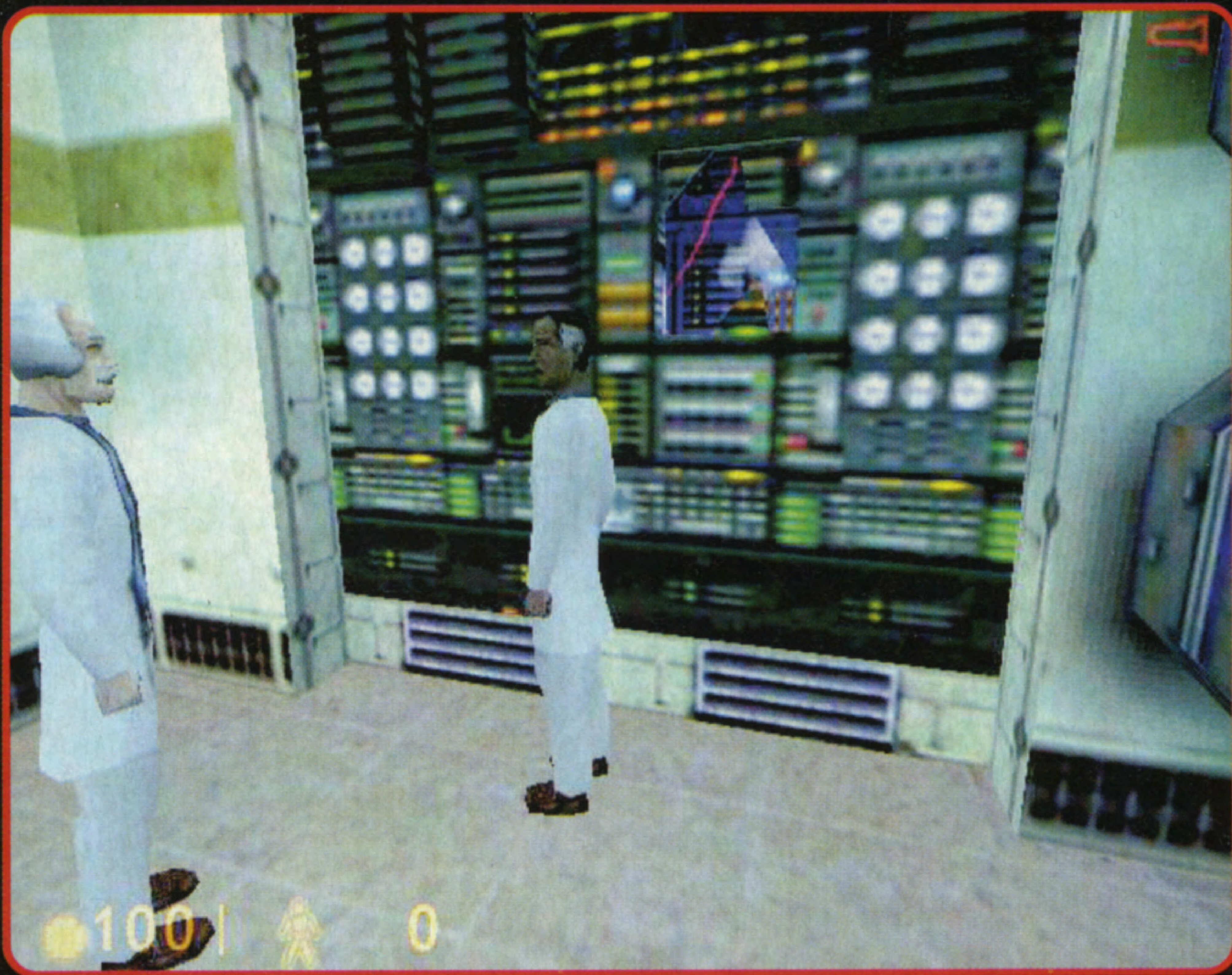
Или в стене обнаруживается грубо заколоченная досками дыра, откуда при виде Гордона начинает не спеша проламываться, отдирая дощечки лапками (или что у него там? щупальца?), бывший ученый, а ныне — чудище инопланетное. И до того красиво ломится, что рука не поднимается на спусковой крючок жать, пока не досмотришь до конца. Солдаты опять же. Ходят, пытаются монстров сдерживать. Если позвать бойца (кнопкой "Use"), он за тобой пойдет, будет по мере сил стрелять во врага. Можно экономить патроны.

Всего не перескажешь — видеть надо. Пусть сама игра не лучшая, пусть оружие явно не страдает ни оригинальностью, ни особой сбалансированностью, ни разнообразием, пусть нет никаких сугубых новинок, но за правильный, голливудский, сюжет я готов публично вручить авторам переходящий приз имени Господина ПэЖэ "За вклад в индустрию". Как будто не в игру играешь, а отличное кино смотришь. Так держать! А все "мелочи" типа крутого engine'а, оружия, новинок — их и другие добавят, главное — что отныне делать шутеры без сюжета станет непозволительной роскошью. Кто будет есть помои, когда уже попробовал пулярку с трюфелями?

Да, кстати, именно Valve купила команду, сделавшую самый мощный патч для Quake — Team Fortress. И именно под флагом Valve вскоре выйдет Team Fortress 2...



Да открывай же быстрее, за мной толпа монстров гонится! Вон, и у тебя один за спиной!



Все ученые поголовно в белых халатах. Эх, если бы и к компьютерам так же относились...



ахтер — друг еловека, дверь ткроет, врага тстрелит...



Однозначно — экшен!

Директор Valve Software о фабрике грез по имени Half-Life

Half-Life
Valve/Sierra

Жанр диктует: отбросив щепетильность, вооружившись саперной ло... пардон, диктофоном и врожденной наглостью, мы элиминировали Гейба НЬЮЭЛА (Gabe Newell), исполнительного директора Valve Software, из бестолковой и неконструктивной круговерти European Computer Trade Show, и попросили его сделать хоть что-нибудь полезное, раз уж он бил ноги из штата Вашингтон в стольный град Лондон, — к примеру, рассказать все о Half-Life. Осчастливленный этим категорическим предложением, Гейб не только выдал нам сходу пару совершенно секретных сведений о грядущей игре (см. ниже), но и: 1. С удовольствием говорил "Чиииз", позируя нашему выездному "фотографу" Мише Новикову; 2. На чистом русском произнес несколько нетленных фраз (по традиции, мы выложим их на сайте в формате RealAudio); 3. Не без наслаждения продолжил беседу с нами уже после выставки, используя Сеть...

Гейб Ньюэл (вот он, на снимках), по общему признанию верстки издательского дома "Компьютерра" — "вылитый Градский", весельчак и балагур, бывший ответсотрудник горячо любимого Microsoft'а, а ныне босс Valve, был озадачен. И даже где-то раздосадован. Чем? Нашим первым вопросом. Цитируем:

Game.EXE: Честно говоря, мы немного недоумеваем по поводу Half-Life. Поэтому для начала признайтесь, что вы хотели создать: 3D action с сильной сюжетной линией или, страшно вымолвить, квест с элементами шутера?



Гейб Ньюэл: Half-Life — однозначно, action-игра! Некогда революционные идеи Wolfenstein 3D, будучи повторены сотнями клонов, исчерпали себя до самого дна, порядком надоев игрокам (мне, кстати, в том числе). Яркий сюжет Half-Life позволяет сделать action значительно интереснее. Точно так же, как в кино: недюжинный сюжет Aliens не дает этому кинофильму превратиться в обычный боевик.

.EXE: Расскажите поподробней о рождении игры. Похоже, что ее сюжет — типичный science fiction. Был ли источник, из которого вы черпали вдохновение?

Г.Н.: В точку! Такой источник действительно был — это книга Стивена Кинга "Туман". Впрочем, в самой игре от книги почти ничего не осталось, кроме разве что одинокого щупальца в разрушенной башне и дизайна Bull Squid.

А вообще, архитектура большинства уровней "срисована" с реального мира. Мы объездили все военные базы в округе, осмотрели и сфотографировали офисы, склады, лаборатории и прочее хозяйство, поэтому абсолютно уверены, что наша игра точно передает нужную атмосферу.

Почти все монстры тоже имеют своих "предков" в нашем бренном мире. Только это в основном морские животные и микроорганизмы, а не сухопутные твари, как принято. Игры бесконечно и бесстыдно тиражируют "качков со звериными головами", вот мы и решили, что пора изменить пошлым традициям.

.EXE: И все-таки, не кажется ли вам, что вы несколько перестарались с сюжетной линией? Иногда нестерпимо хочется самому начать действовать, не дожидаясь окончания телодвижений NPC.

Г.Н.: Я думаю, вы с легкостью найдете в игре массу мест, где вам дано право выбирать, действовать ли относительно самостоятельно или... Учтите только, что зачастую это может быть отнюдь небезопасно.

.EXE: Half-Life очень похож на некое голливудское творение — длинное мрачное предисловие, постоянное напряжение, общее эпическое настроение... Есть подозрение, что кто-то из вас раньше работал в киноиндустрии...

Г.Н.: Вы опять угадали! "Кто-то из нас" — это Марк Лейдло. В свое время он написал несколько киносценариев, и его опыт здорово помог нам в процессе работы над игрой. Нам нужно было, чтобы люди вживались в игру, начинали сопереживать происходящим событиям, сочувствовать окружающим их человекам, чтобы они пугались до полусмерти, наконец... Все это требует очень точной "дозировки" событий и значительного разнообразия средств. Нам кажется, что у нас это получилось.

.EXE: Несомненно, какие-то идеи пришлось отбросить в процессе разработки по тем или иным причинам. Расскажите, какие именно и почему?

Г.Н.: Довольно большая часть сюжета, от которой нам, к сожалению, пришлось отказаться, была связана с женой Гордона Фримена. В частности, эта дама должна была находиться в лаборатории вместе с Гордоном в тот момент, когда произошла авария. В связи с этим можно было добавить несколько занятных сюжетных развилок, но в конце концов Марк убедил меня (в довольно мягкой форме, но я до сих пор не понимаю, как ему это удалось), что данная часть не будет корректно работать и ее нужно вырезать. Также нам пришлось отмести несколько не очень удачных моделей монстров плюс некий инструмент под названием "трансформатор материи", который позволил бы игроку получить еще больший контроль над расходованием ресурсов. Все это было выброшено в корзину уже в монтажной.

Вообще говоря, игра, которая попадет к вам, достаточно далека от первоначальных замыслов. Нам пришлось перепробовать кучу идей в процессе разработки, и именно из-за этого он (процесс) так затянулся. Sierra, кстати, терпеливо отнеслась ко всем задержкам...

.EXE: Можете ли вы припомнить какую-нибудь забавную историю, связанную с разработкой Half-Life?

Г.Н.: Наверное, самое забавное было наблюдать за реакцией других разработчиков, увидевших или поигравших в Half-Life.

.EXE: Какую из ожидаемых в ближайшее время игр вы считаете самым серьезным конкурентом Half-Life?

Г.Н.: Я уже думал об этом. Во-первых, хочется сказать, что мы очень довольны получившейся игрой и не слишком озабочены попытками ее сравнения с другими проектами. Мы уверены, что игроки получат массу приятных впечатлений от Half-Life независимо от того, во что они еще будут играть.

Во-вторых, основываясь на нашем знании рынка компьютерных игр, можно сказать, что как разработчикам нам нужно, чтобы наши конкуренты делали исключительно хорошие игры. Основная проблема отнюдь не в том, чтобы заставить людей купить именно ЭТУ игру, а не какую-нибудь другую. Проблема в том, чтобы "принудить" людей играть в игры, а не ходить в кино или смотреть телевизор.

Поиграв в хорошую игру, человек захочет купить еще одну, если же приобретенная им игра окажется "дешевкой", то он может надолго потерять интерес к индустрии. В любом случае хорошие игры приносят только пользу, так как заставляют подтягиваться всю индустрию.

Из создаваемых нынче игр, я лично очень хочу увидеть Thief: The Dark Project, которую разрабатывает Looking Glass Studios, а также новую игру Уоррена Спектора Deus Ex (Ion Storm). Оба этих проекта содержат множество интересных и нестандартных идей. Thief (а это Metal Gear Solid от первого лица) интересен своей концепцией поведения, главное там — умение красть и не быть пойманным, а не банальный навык стрелять во все, что движется. На Deus Ex мне удалось взглянуть на ECTS, и то, что я увидел, мне очень понравилось. Уоррен стремится создать потрясающе полноценную игру от первого лица с сильными уклоном в РПГ, что неудивительно, учитывая прежний опыт Уоррена (за его плечами и Ultima Underworld, и System Shock...).

.EXE: OK, провокационный вопрос: когда нам ждать Half-Life 2?

Г.Н.: Ха-ха-ха!

.EXE: Кто и на каком основании решил убрать "горячие клавиши", к которым игроки успели привыкнуть со времен Quake?

Г.Н.: На самом деле, почти все осталось на месте, просто вы еще не разобрались, как до них добраться.

.EXE: id'овцы, как известно, расслабляются после работы, гоняя по треку на шикарных спортивных автомобилях, а чем занимается Valve?

Г.Н.: У нас сейчас туговато со свободным временем. Мой партнер Майк Харрингтон, например, купил новую яхту, которая почти все лето простояла "на привязи". Ну а ваш покорный слуга не может выкроить ни минуты, чтобы оттянуться в Banjo Kazooie (action/adventure-игрушка для Nintendo 64. — **.EXE**).



"В любое время дня и ночи кто-нибудь из нас в поте лица трудится над игрой вашей мечты — Half-Life..."

.EXE: Кстати, в какие игры играет лично Гейб Ньюэл? И главное — зачем вы играете? Избавляетесь от стрессов, удовлетворяете свою кровожадность, просто развлекаетесь?..

Г.Н.: На данный момент у меня скопилось множество игр, в которые зверски хочется поиграть, но времени на это, как вы понимаете, нет. Я безумно люблю Mario 64, тысячу и один раз прошел Resident Evil 2, а когда мы наконец закончим Half-Life, хочу доиграть в Might and Magic VI. Bushido Blade — по-моему, лучший fighting, из когда-либо существовавших. Я уже немного отошел от RTS-игр, поскольку вместе со своими коллегами Кеном Бердуэллом и TK Бэкманом чересчур много играл в свое время в Command & Conquer, да и, если честно, что-то пока не заметил какого-либо существенного прорыва в этом жанре, чтобы вновь заинтересоваться им. Впрочем, на ECTS мне посчастливилось показывать свою игру бок о бок с демонстрацией Homeworld, и, похоже, этой игре удалось вновь разжечь мою страсть к RTS. Убедительной выглядела и Diablo II, также демонстрировавшаяся на стенде Cendant...

Вы спрашиваете, зачем я играю? Всего лишь для того, чтобы испытать что-то новое — банально не правда ли?

.EXE: Очевидный, но оттого не менее, как нам кажется, увлекательный вопрос. Большинство разработчиков 3D-шутеров пытаются привлечь игроков графикой, некоторые (Valve в их числе) выставляют напоказ атмосферу игры, но почему никто не говорит о gameplay'е? Ведь это главное в игре!

Г.Н.: Уникальный gameplay — одно из главных достоинств Half-life. Вы зря считаете, что сильный сюжет и gameplay взаимоисключают друг друга...

.EXE: На ваш взгляд, какие технологические новшества способны изменить игровой мир в ближайшем будущем? Мы уже видели стремительный взлет 3D-акселераторов, появление "настоящего" 3D-звука, что будет дальше и когда нам этого ждать?

Г.Н.: Вполне логично, что закон Мура (отношение "производительность/цена PC" удваивается через каждые 24 месяца) с некоторыми поправками распространяется и на игровую индустрию. 3D-производительность, к примеру, утраивается через каждые 18 месяцев, емкость жестких дисков удваивается через каждые 14 месяцев...

Значит, учитывая, что цикл разработки игры составляет в среднем два года, разработчикам сейчас нужно ориентироваться на следующую hi-end-систему: Pentium II 2000 МГц, 256 Мбайт RAM, 50 Гбайт HDD, fill-rate порядка 750 миллионов пикселей в секунду (около 10 проходов на пиксель в разрешении 640x480 при 60 fps). Дополнительного прироста производительности можно ожидать еще и от специальных встраиваемых в процессор 3D-инструкций.

Все вышеперечисленное приведет к потрясающему качеству изображения и еще большему количеству эффектов в 3D-играх. Кроме того, наконец-то получат широкое применение плоские LCD-экраны, хотя я и не знаю, к чему это реально приведет, может быть, компьютеры "переедут" из кабинетов в жилые комнаты. Определенно, компьютеры будут достаточно мощными для всевозможных стереоскопических визуальных эффектов, хотя, опять же, я не уверен, будут ли решены эргономические проблемы, присущие им сегодня. Самыми интересными направлениями для разработчиков мне представляются дальнейшее улучшение AI и разнообразие gameplay'я.

Кстати, компания моего брата занимается разработкой компьютеров, которые можно будет "надевать на себя" и носить, как одежду. Одно из возможных применений этих "машин" — игра в виртуальном мире, перемешанном с реальным. Например, надев такой компьютер, вы можете бегать где-нибудь в Подмосковье или окрестностях Сиэтла, виртуально играя в модный шутер. Когда это станет реальностью? Не знаю, это, вообще говоря, не мой профиль... возможно, окончательная доводка займет порядка 5-10 лет.

.EXE: Как вы считаете, удастся ли id Software сделать ЭТО еще раз с Quake Arena (речь об успехе, куче поклонников и сонме очередных последователей). Присоедините ли вы к когорте разработчиков deathmatch-only-игр или останетесь в стане single player?

Г.Н.: Хм, как игрок я очень многого жду от Quake Arena. Ребята из id умудряются постоянно создавать игры, изменяющие индустрию в целом, и мне очень не хотелось бы увидеть их закат.

Что касается Valve, то мы определенно не собираемся числиться клоном id. id есть id, но людям нужна не имитация чего-то, а свежие идеи. В Half-Life мы, кажется, смогли совместить множество прекрасных идей как для одно-, так и для многопользовательского режима.

.EXE: Напоследок расскажите немного о себе: как вы открыли для себя игровую индустрию, как попали в нее, примерное "Расписание дня разработчика Half-life"?

Г.Н.: Мое знакомство с компьютерными играми произошло в 1977 году (или около того), когда я впервые поиграл в Star Trek на мэйнфрейме компании Burroughs (где я тогда работал), в котором использовались перфокарты. Сам процесс игры происходил следующим образом: вы записывали свой ход на перфокарту, пробивали ее, затем считывали, запускали обработчик и бежали к принтеру — посмотреть, что из этого вышло, потом записывали на перфокарту следующий ход... Важно было правильно настроить генератор случайных чисел для игры. Играли на работе, как приходилось, а о том, чтобы играть дома, речь, конечно, не шла. Ибо мы не могли позволить себе купить линейный принтер со скоростью передачи 300 бод и играть через него, не говоря уж о настоящем терминале.

Прежде чем основать Valve, мы с Майком работали в небезызвестной компании Microsoft. Да-да, не удивляйтесь! Моим единственным вкладом в игровую индустрию в качестве руководителя проекта Windows 1.0 была работа над... Reversi и Solitaire. Кажется, они ни в чем не уступают тетрису по разрушительному воздействию на все офисы мира. Или я не прав?..

Майк же до прихода в Microsoft трудился в Dynamix, которая теперь входит в Cendant.

Чем ближе мы подходим к завершению Half-Life, тем плотнее становится расписание. 24 часа в сутки, 7 дней в неделю — как вам это нравится? В любое время дня и ночи кто-нибудь из нас в поте лица трудится над игрой вашей мечты — Half-Life...

Интервью вели **Господин ПэЖэ** и **Роман Косенко** (при участии **Михаила Новикова**). Фото **Михаила Новикова**.



Будни шамана

Олег Хажинский

Populous: The Beginning

Bullfrog/Electronic Arts

Вернувшись с боевого задания под кодовым названием "European Computer Trade Show", наши бойцы (в количестве четырех ударных юнитов обоих полов) привезли не только горы новой информации и яркие впечатления, но и демо-версию долгожданного Populous: The Beginning.

Согласно последним прогнозам Гидрометеоцентра, Осенний Стратегический Урожай переносится на зиму/весну 1999-го. Dungeon Keeper 2 слишком занят самопромоушеном, SimCity 3000 затерялся в лабиринте собственных улиц, экспедиция на Альфа Центавру сбилась с курса и борется со встречным солнечным ветром. Наемники из Jagged Alliance 2 перестреляли друг друга в пьяной драке, Force Commander пересматривает "Звездные войны", Tiberian Sun... кому он нужен, этот Tiberian Sun?

Итак, нас предали, это очевидно. Из всей массы потенциальных хитов свое слово сдержал лишь пресловутый Populous 3. Игра и так задержалась чуть ли не на год, успев за это время изменить название и, что более важно — философию. Однако картинки из игры пели, пели нам свою песню! Результат превзошел все ожидания. У меня нет слов. Надо было подготовиться.

Бога нет

По крайней мере его не видно. Старики помнят первые две части сериала. Гениальная идея "симулятора бога" родилась именно в Bullfrog. Идея была в том, чтобы избавить играющего от непосредственного участия в боевых действиях. Играющий был богом и являл чудеса: обращал моря в горы и наоборот, сыпал молниями направо и налево, тряс землю под ногами еретиков и инспирировал святые походы. Все остальное за него делали очарованные верующие. Красивая идея — "Ничего своими руками!" Во времена, когда Populous еще отзывался на фамилию The Third Coming, так все и было. Больше всего на свете авторы Populous 3 боялись, что их игру будут сравнивать с Command & Conquer, — а потому трогать крестьян руками — ни-ни! Никаких групп, никаких рамочек.

Шло время, игра близилась к завершению, и вдруг генералы Bullfrog поняли, что быть богом... трудно. А играть, следовательно, не весело. И тогда в мирке Populous произошел переворот. Место бога занял шаман, юнит, извините за банальность, из пикселей, как и все прочие. Многочисленные верующие теперь послушно выделяются рамкой (но какой! в виде конуса света божьего) и без раздумий идут в атаку по нашему приказу. Итак, игра Populous 3 перестала быть "симулятором бога". Это плохо? Отнюдь.



Крестьяне послушно выстраиваются в очередь перед бараком — и через минуту у вас образуется целое войско.

Земля круглая

Это первое, что обнаруживает игрок. В нашем распоряжении целая планета, правда, очень маленькая. Шарик послушно вращается по всем осям, подставляя нашему взору требуемый бок. Одно нажатие кнопки — поверхность планеты стремительно приближается, и мы обнаруживаем себя в игрушечном мире с неправдоподобно крутыми горами, невероятно красивым низким небом и пузатым горизонтом. При желании камеру можно слегка поднять, получив стандартный "вид сверху" (брр...), или, наоборот, опустить, но тогда становятся заметны недостатки текстур и примитивность плоских рисованных человечков.

Человечки эти, по первым наблюдениям, едва ли ушли в своем развитии дальше каких-нибудь австралопитеков. Они смешно бегают, размахивая руками, пьют воду из чистейших горных озер и чуть ли не лазают по деревьям. Детский сад. Много ли надо дикарю на планете размером с футбольный мяч, чтобы поверить в бога? Мы появляемся под аккомпанемент грома и в свете молний, движением руки воздвигаем вокруг себя эдакий мавзолей — этого достаточно. Все, кто видел чудо, готовы идти за нами хоть на край света (тем более что здесь он особенно близко). Остальные дикари, по несчастливой случайности не ставшие свидетелями Явления, элементарно "конвертируются" с помощью соответствующего заклинания. Люди, сменившие цвет штанов в знак обретения веры, становятся на колени при нашем приближении. Жизнь, кажется, налаживается.

Увы, не все так хорошо. Богов в местном пантеоне хватает, и (по информации со спутника) на другой стороне планеты чужой шаман уже вовсю руководит возведением военных сооружений. Будет война.

Война

Можно найти кучу аналогий, провести время в подсчете влияний и поиске "похожих игр". И все же Populous 3 останется исключительно оригинальной игрой. Возможность непосредственно управлять армией не сделала Populous 3 еще одним C&C-клоном. Почему — не совсем понятно. Магия, должно быть.

Шаман — играющий вратарь, как Commander в Total Annihilation. Разница между ними есть, и немалая. Шамана нельзя убить насовсем — пока у нас есть хотя бы один последователь, мы с некоторой задержкой будем оживать в новом теле и продолжать игру. И потом, D-Gun TA-Командира — просто хлопушка по сравнению с тем арсеналом магических эффектов, которыми наделил нас Всевышний перед депортацией на планету.

Банальный огненный шар не приносит много вреда жертве, но зато способен при взрыве раскидать большое количество народу в разные стороны. Ударить можно с таким расчетом, чтобы отправить неверных прямиком



Смерч в действии. Два-три умело запущенных смерча могут снести с лица земли целую деревню. Только не подходите слишком близко...

в океан — никто из персонажей Populous не умеет плавать... Разряд молнии с легкостью доводит толпу до состояния средней прожаренности с фатальным исходом и превращает здания в горящие факелы. Рой разъяренных пчел, запущенный на центральной площади вражеской деревни, устроит дикую панику и заставит еретиков на время забыть о всяческой религии.

Но если вы хотите устроить хаос в настоящем понимании этого слова, следует воспользоваться заклинанием "смерч". Смерч, как и полагается, поднимает в воздух все, что попадается ему на пути. Представьте себе десятки вопящих от страха крестьян, крутящихся в стратосфере вперемешку с кучей полигонов, которые раньше были жилыми хижинами и дозорными башнями. Добавьте сюда пару-тройку молний для пущего эффекта и рой пчел для тех, кто решил остаться в стороне.

Хорошо быть шаманом! Плохая новость состоит в том, что представитель конкурирующего божка владеет точно таким же набором заклинаний, а может — даже лучшим.

Думай, голова, думай!

Со стороны Populous 3 выглядит несерьезной, "игрушечной", игрой. Персонажи забавно шевелят ножками и потешно орут, получив по носу. Заклинания шамана не внушают благоговейного трепета и в русской транскрипции вообще звучат сомнительно (самое приличное, что я слышал, — "кака").

Той атмосферы страха и напряжения, что была в Myth или Dark Omen, здесь нет. Не ждите какого-то умопомрачительного сюжета — в полной версии нас встретят 25 отдельных миссий и многопользовательский режим на четверых. Никаких "элементов RPG", "элементов FPS" и прочих посторонних примесей. Populous 3 — чистая стратегия в реальном времени. Игра для тех, кто любит думать, и умеет делать это быстро.

Заклинания — палка, как минимум, о двух концах. Любое из разрушительных природных явлений с одинаковой жестокостью расправится и со своими, и с чужими, и даже с вами — его творцом. Попасть в собственный смерч или случайно ошарашить себя молнией — это, согласитесь, отвратительно. А когда вражеский маг вдруг превращает пролив в земную твердь, вваливается в наше поселение со своими молодчиками с тыла и устраивает огненный дождь, праведный гнев не знает границ.

Таким образом, к миссии номер три становится понятно, что просто силовым превосходством вопрос не решается. Зачем с великим трудом собирать огромную армию тренированных воинов, если сосед в состоянии испепелить их парой молний или утопить в болоте? Отряд из двух десятков вооруженных до зубов людей можно остановить с помощью нескольких безоружных священников, которые после непродолжительной проповеди обратят ваших драгоценных в свою веру. Игра проходит в поисках баланса между использованием своей магической силы и силы внешней — в виде воинов и священников.

Правильное расположение зданий, захват новых территорий, грамотная организация защиты поселений — это часть игры. Рельеф важен, как нигде, в силу своей игрушечной гигантомании. Забравшись на высокую гору, шаман сможет достать своими заклинаниями значительно больше народу. Атаковать вражеское укрепление, расположенное на возвышенности, по-настоящему сложно — наступающие просто отлетают от ударов, теряя высоту, отскакивая от склонов по всем законам физики.



Вид сверху лишает нас возможности любоваться горизонтом, и при этом пространства открывается ничуть не больше — явно неудачный масштаб.



"Качающиеся головы" хранят внутри себя секреты древних богов. Стоит только как следует им помолиться. Один раз пришлось засылать богомольцев на остров с головой весьма негуманным образом — огненным шаром под пятую точку.

Режим ожидания

В демо-версии всего три одиночных миссии, небольшой учебный курс и одна многопользовательская карта. Казалось бы, немного, но материала набралось на полноценную рецензию, а впечатлений — на год вперед. А ведь мы не увидели большинства заклинаний, ни одного из обещанных средств передвижения и кучи зданий.

Несмотря на вызывающую трехмерность, демо-версия очень бодро крутилась на компьютере без 3D-акселератора, и минимальные системные требования в P133/16 в данном случае выглядят правдоподобно. О качестве заставок и интерфейса, думаю, можно не упоминать — это Bullfrog. Любителей multiplayer-развлечений, уверен, ожидает сюрприз — игра, на мой взгляд, идеально подходит для этих целей. Рекомендую всем посетить свежеоткрытый www.populous.net — там вы найдете немало полезных советов по стратегии и тактике. А к середине ноября, если все будет хорошо, — мы получим полную версию бывшего симулятора бога.



В таких дворцах хранятся "строительные планы" новых зданий. Разумеется, враги пытаются охранять вход, но это совсем не проблема для такого умелого шамана, как мы.

Вид из космоса — чтобы познавать вещи в перспективе.







Вне конкуренции

Александр Вершинин

Diablo II

Blizzard

Увидеть Diablo 2 и упокоиться с миром... А зачем еще ехать на ECTS? Baldur's Gate практически не изменился с прошлого года, а Fallout 2 слишком уж похож на своего предшественника. Лишь сознание, что Blizzard еще никогда не халтурил по-крупному, может поддержать силы редактора умирающего от информационного голода RPG-отдела.

Сослужащим пришлось поторговаться. Похоже, ему самому, человеку, переполненному гордостью за принадлежность к Blizzard, очень нравилось бездельничать весь день, делая вид, что он демонстрирует игру. Лодырь освободил стул только после убедительной тирады о серьезности положения в родной России, недостатке денег на гостиницу, еду и местное метро, а также демонстрации разорванных в клочья Думом кроссовок. Кажется, он испугался.

Склад мертвых трупаков

Это не "масло масляное", а повседневная жизнь героя Diablo 2. Трупы оживают, и их надо убивать снова. Не все нападающие уже мертвы, но окончательное упокоение гарантировано каждому. Подходите по одиночке и пачками! Только сегодня: бесплатная



раздача пинков и зуботычин. Снижены цены на стрелу в глаз и альпеншток в череп. Продрогшим обещаю море огня, а слишком вялым молнию в кормовой отсек. Воистину, эта игра обладает особым обаянием.

Первый жадный взгляд: немного увеличенный спрайт персонажа, мягкие приятные палитры, глубокие тени и поразительная прорисовка ландшафта. Мелкий бархатный песочек, кажется, похрустывает под ногами гуляющей неподалеку коричневой горы мускулов. Монстр еще не имеет имени, но анимирован просто великолепно. Плавные, разнообразные движения, хромающая походка — он внушает уважение и явно напрашивается на дружескую потасовку. Амазонка бегает, на первый взгляд, слишком быстро. Внушительное копье описывает несколько па около гиганта — и тот картинно, со стоном рушится на землю. Под ним растекается лужа крови, а шустрая девушка с копьем уже занимается следующим бугаем. Не все монстры активны. Одни нападают сразу же, другие просто не обращают на вас никакого внимания. Странное ощущение для ветерана первой Diablo — бегать между задумчиво разгуливающих по открытому (как это непривычно!) уровню врагов.

Карма разнообразия

Разрекламированная амазонка вскоре надоедает. Хочется новых впечатлений. К ECTS Blizzard успела собрать лишь трех героев из пяти. Это Amazon, Paladin и Sorceress. Оказывается, амазонка бегает значительно быстрее тяжеловооруженного паладина. Пользоваться стандартными ударами надоедает, и в бывшем quick spell-меню нас ожидает первый сюрприз. Все верно, особые движения-удары, призванные заменить магию у воинов, будут выбираться так же, как и обычные заклинания. Ну а в бывшем spellbook теперь находится тщательно отсортированный список всех умений персонажа, будь то маг или приверженец меча и кулака. Интересно! У каждого из персонажей есть собственная классификация spell'ов и ударов. У амазонки это Spear/Bow/Heal, у паладина — Auras/Heal/Undead, а Sorceress получила Fire/Lightning. Третья группа волшебницы может измениться, поэтому ее вежливо попросили в печати не упоминать. Что я и делаю.

Так вот, вызывая любую группу, вы сразу видите дерево доступных вам заклинаний или ударов. Для того чтобы заполучить следующий по списку бонус, зачастую приходится осваивать весь предыдущий уровень. Красиво и информативно. Подобная забота авторов игры о пользователе заслуживает всяческих похвал. Впрочем, изменилось и меню с "куклой" персонажа, которую поклонники ролевого жанра так любят наряжать. Заплечный мешок стал вмещать больше смертельно симпатичных безделушек. У героя появился пояс, на котором есть несколько дополнительных ячеек для полезных в бою вещиц. Предметы же теперь можно рассмотреть издалека: стоит нажать на кнопку — и их названия появляются прямо над ними, в том месте, где вещички выпали из трупа предыдущего владельца. Более того, сразу указывается количество ячеек, занимаемых объектом в inventory. Таким образом, вы сразу можете видеть, помещается ли находка в вашем рюкзаке.

Если вы думаете, что Diablo была богата очень приятными спецэффектами, то вы ошибаетесь. Весь арсенал первой части уступает художественному великолепию нового шедевра. Прозрачная сфера ауры паладина сверкает всеми цветами радуги и прогибается, отражая очередное нападение. Пламя, извергаемое женщиной-магом, кажется живым теплым существом — особенно в таких масштабах, на которые способны новые заклинания. Благодаря одному из них рука мага превращается в портативный огнемет, выплевывающий злобно-желтый язык огня. Другая забавная шутка: Sorceress быстро бегает вокруг и около жертвы — и каждый отпечаток ее ноги превращается в небольшой костер! Так вы можете построить стену огня любой конфигурации. Молния, потрескивая и извиваясь, длинной колбасой-кактусом нанизывает на свои колючки сразу нескольких несчастных. Враги, весело постанывая, умирают. Идиллия.

Пока герой мечется по лабиринту пещер, день подходит к концу. Комбинации сталактитов и сталагмитов заканчиваются как раз вовремя — можно посмотреть, как угасает день и медленно наступает ночь. Изнывающий от нетерпения сотрудник Blizzard поясняет, что с наступлением темного времени суток на поверхность выползают совсем другие монстры. Те, что боятся солнечного света. В массе своей они еще не готовы... и программа послушно вешает Windows 95.

На этот раз Blizzard решила не скупиться и делает игру на четырех (!) CD. На каждый мир по диску. Поддержка 3Dfx и иже с ним гарантируется уже сейчас. Готовая на 50% версия Diablo 2 на выставке уверенно работала под Voodoo 2.



Долгая дорога к дому

Homeworld

Relic/Sierra

Арнольд Винчестерский,
Олег Хажинский

Они начинали этот проект в гордом одиночестве, без всякой поддержки, не имея должного опыта. Фактически, у 23-летнего директора Relic Entertaintment Алекса Гардена (Alex Garden) не было ничего, кроме жгучего желания сделать игру по мотивам его любимых космических сериалов. Сейчас Relic занимает офис площадью в три тысячи квадратных метров, количество человек в команде перевалило за полсотни...

Продраться к заветному стенду Sierra на ECTS оказалось задачей не из легких: толпы зевак (зеваками обычно именуются те лоботрясы, что мешают вам пройти к нужному месту) плотным кольцом обступили выставочный картонный домик, особенно дружно загородив проходы к стратегически важным демо-экранам. Лишь с помощью волшебного баджа "Game.EXE" и хорошей физической формы местного менеджера по связям с прессой нам удалось проникнуть в святая святых стенда. Итак, мечта свершилась — Алекс Гарден лично демонстрирует .EXE свой Homeworld и даже отвечает на вопросы.

Впрочем, сначала вопросов не было. Точнее, все вопросы оказались малосущественными перед одним глобальным Ответом — демо-версией Homeworld, в которую можно было поиграть. В течение часа за 21-дюймовым окном в правильную реальность разворачивались самые яркие битвы в истории игровой космонавтики. Огромные армады сгорали в пламени неоткрытых еще излучателей, сотни отважных истребителей роились вокруг неповоротливых крейсеров, а обилие визуальных эффектов перешло всякие разумные границы, заставляя местный 3D-акселератор стонать от напряжения.



Внешний вид игры никак не обнаруживает ее "стратегическое" нутро. Завидя "нечто" с высокотехнологичной трехмерной графикой, кучей спецэффектов и в реальном времени, поклонники стратегий по многолетней привычке морщат носы: это не для нас. Нет, ребята, на этот раз "это" именно для вас. Игра не имеет ничего общего с космическими симуляторами, не требует джойстика с обратной связью и педалей под столом. Если Homeworld и произведет революцию в чем-то, то это будет наше сознание и, возможно, кошелек. RTS конца 1998 года не хотят работать без 3D-акселераторов и отрицают рисованное изображение как класс. В остальном Homeworld остается очень консервативной игрой, перед нами классический Command & Conquer в космосе, в отрыве, так сказать, от земной тверди. Заводы и научные лаборатории покинули свои насиженные места и отправились на орбиту; "то, что надо добывать" приняло форму астероидов и стало роиться неподалеку от нашего перерабатывающего завода; а харвестер, хоть и на реактивной тяге, так и остался неповоротливым увальнем...

Дом, милый дом

Сюжет Homeworld прост, но убедителен. Давным-давно некая могущественная цивилизация изгнала нас с насиженных мест. Триллионы погибли, остальные были депортированы на задворки галактики. Минуло много световых лет, и мы почти забыли о перенесенном позоре. Но вот кто-то из нас находит артефакт, указывающий дорогу к Дому. Еще пару световых лет мы строим бесконечно большой корабль размером с планету, всем народонаселением пересаживаемся на его борт и отправляемся в неизвестность.

Игра — это роман о поиске своего Дома. Миссии — главы этого романа. Разумеется, забытый враг пытается остановить нас всеми возможными способами. Корабль-матка самостоятельно вырабатывает топливо для своих непомерно больших двигателей и воздух для дыхания миллиардов людей, его гигантские верфи производят фабрики и научные станции, которые, в свою очередь, дают жизнь космическому флоту и новым системам вооружения. Миссии следуют одна за другой, и мы не в силах поменять их порядок, но флот вместе со всеми "апгрейдами" остается под нашим командованием, а это хороший признак. Красивый сюжет, красивая игра, но где тут революция?

Впрочем, припасенный вопросик с подковыркой "Ну и что же у вас в игре такого революционного?", глядя на Алекса, задавать расхотелось (оковалок тот еще, разозлится — не отмахаешься). На самом деле, вы не услышите из уст сотрудников Relic ни одного громкого слова о "революции в жанре". Алекс не отрицает, что Homeworld — это еще одна RTS, просто в полном 3D: "Если быть совершенно честным, мы не ввели никаких особенных новшеств в жанр RTS, цель была совсем другая", — спокойно говорит директор Relic. И продолжает: "Я хотел всего лишь сделать игру про битвы в космосе, вот единственная предпосылка. В процессе работы игра приобрела форму стратегии в реальном времени — это просто совпадение".

История стратегий в реальном времени помнит несколько "революций". Total Annihilation с 3D, Dark Reign с настройками AI, Age of Empires с развесистым деревом наук. Но вот вышел StarCraft... и о революциях успешно забыли. Нужны ли на самом деле игрокам "революции"?

"Есть только две вещи, которые ставят одну игру выше другой, — делится своими размышлениями Алекс. — Первое — это "интересность" (англ. fun — "фундаментальная асинхронность наслаждения"), второе — верность старым "маркам". TA была безусловно интересной игрой, но StarCraft — выходец из более знатного рода и чуть интереснее. Игроки сходили с ума в ожидании StarCraft на протяжении года, поэтому я не удивлен подобным взлетом. Дизайнеры очень часто допускают весьма серьезную ошибку — они переусложняют свои игры. "Сложнее" не значит "лучше". "Звездные войны" — это не отчет о космическом перелете, а ВЕЛИКИЙ фильм. Так же и мы в Relic пытаемся сделать не симулятор, а просто игру, в которую будет весело и интересно играть!"

Измерений хватит на всех

Легко сказать "весело и интересно", да трудно сделать. Особенно, когда у вас вместо двух привычных измерений — целых три. Как не запутаться в системе координат, не заблудиться в бескрайнем космическом пространстве? Не волнуйтесь, создатели Homeworld не заставят вас рыскать по всей галактике в поисках потерянного флота. Камера, с помощью которой мы наблюдаем за происходящим, хоть и обладает полной свободой вращения, всегда "при-



креплена" к одному из ваших летательных аппаратов и перемещается вместе с ним. Наблюдать за боем в "системе координат" юркого истребителя вряд ли удобно, зато очень весело — ощущение сродни катанию на "американских горках". Закрепите камеру на более солидном объекте, вроде крейсера, и приступы головокружения прекратятся — теперь истребители будут носиться вокруг вас, а не наоборот. Выберите за точку отсчета неподвижный объект, например гигантский "корабль-матку", и вы превратитесь в адмирала огромного космического флота, наблюдающего за сражением с безопасной дистанции.

Зажмите правую кнопку мыши — теперь у вас в руках целая вселенная. Окружающее пространство по-

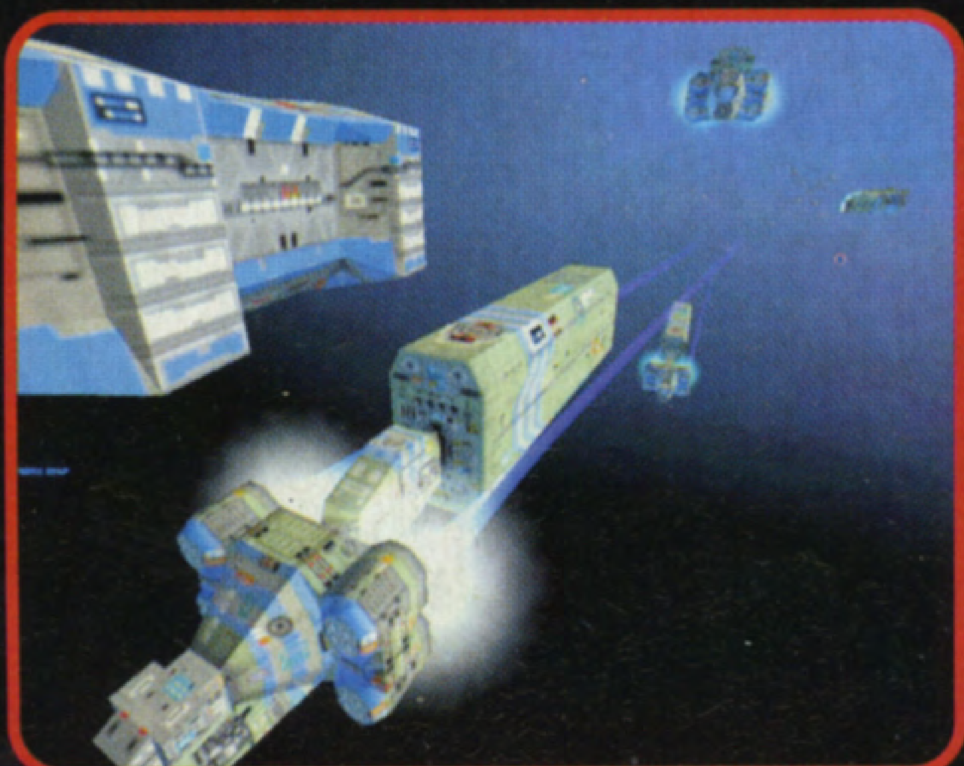


слушно поворачивается к нам любым боком, следуя за малейшим движением руки. Очевидцы утверждают, что, проведя день за Homeworld, неподвижные "изометрические" проекции обычных RTS вызывают боль в спине. Ощущение, будто вас прохватил остеохондроз или после Quake пересадили за Wolf3D.

Если же не двигать поле боя, игра превращается в обычную "плоскую" RTS, со всеми вытекающими: группы юнитов выбираются резиновой рамкой, "сажаются" на "горячие клавиши" и щелчком мыши отправляются в бой. Важное дополнение — любители "армейского" могут построить "юниты" в заданном порядке, как в Myth. Формации предусмотрены самые разнообразные, от простых "линий" и "клина" до трехмерных "сфер". Причем игра сама постарается расставить корабли в оптимальном порядке. Например, если вы выделите рамкой пять истребителей и харвестер, а потом прикажете этой группе организовать "сферу", то самый ценный корабль — харвестер — встанет в центре, а истребители образуют вокруг него защитный "шарик". Группы, кстати, могут быть сколь угодно большими, а фабрики готовы строить новые корабли хоть до второго пришествия — все ограничения сняты.

Космос, унылый космос

Пытаясь уловить связь между стремительными движениями Алекса и круговертью происходящего на мониторе, мы постепенно формулируем еще один вопрос. Космос — весьма унылое место: в нем нет гор, рек, зданий и прочих элементов рельефа, которые так часто можно встретить в "обычных" RTS. Неужели битва в "голом" космосе может быть интересной? Моя армада, ваша армада, большой "бум", неконтролируемая куча-мала, один победитель в финале...



"В любой стратегический игре наименее эффективный и самый разорительный способ одержать победу — это собрать огромную армию и ударить врага в лоб, игнорируя всяческую тактику..." Сделав особенно сложный финт мышью, Алекс победоносно взглянул на нас, но, не встретив в глазах понимания, продолжил мысль: "Этот способ одинаково хорошо работает и в Homeworld, и в Command and Conquer. Фланговые маневры, оптимальное использование ресурсов, "третье измерение" как еще одна степень свободы, внезапные атаки истребителями-невидимками — вот то, что делает сражения в Homeworld увлекательными".

Мы цепляемся за красивое словосочетание "третье измерение" и просим пояснить. Как именно мы сможем использовать это самое измерение в бою? Алекс не медлит с ответом. "Один пример. Допустим, вы атакуете Heavy Cruiser с помощью нескольких Ion Frigates. Если вы ударите в лоб или сверху — вы труп, потому что бортовые орудия "круизера" прекрасно простреливают эту зону. Однако если вы нанесете удар сзади или снизу, врагу понадобится некоторое время на маневр, и вы получите неплохой шанс остаться в живых. Такая стратегия работает на любом уровне — идет ли речь об одном корабле или огромном флоте. Принцип "вижу цель — атакую в лоб" больше не работает. Точнее, работает, но совсем не эффективен. 3D — это очень мощное оружие, которым надо *уметь* пользоваться. Если ты освоил его — ты победил".

Силы небесные

То, что Homeworld очень красивая игра, вы уже поняли — картинки перед вами. Модели кораблей сделаны с большим тщанием и движутся, как настоящие. Качество спецэффектов, вроде инверсных следов от реактивных двигателей и ракет (Хорнет, молчать!), взрывы и прочая пиротехника иногда просто заставляют разинуть рот от удивления. Разумеется, красота требует жертв, но авторы уверяют, что в данном случае наш бюджет останется в безопасности — игра должна работать на P166 с 16 мегабайтами памяти. Впрочем, именно РАБОТАТЬ, добавим мы от себя. Искриться, сверкать, иллюминировать и скользить Homeworld будет на более мощных компьютерах. Хитрый графический "движок" игры подстраивается под любое системное окружение, а потому владельцы последних моделей Pentium II, Voodoo 2 SLI и Riva TNT будут обрадованы дополнительными эффектами и большей детализацией.

Вдоволь налюбовавшись на космические красоты, мы вспоминаем о долге перед читателями и деловым тоном просим автора поближе познакомить нас с действующими лицами будущей игры, на что получаем согласие.

Light Interceptors, как мы и думали, летают быстро и стоят очень дешево. В больших группах могут доставить обороняющемуся противнику немало проблем, но по отдельности очень слабы — истребитель прекращает существование после одного-двух попаданий из любого оружия. Light Defenders устроены несколько по-другому, их конструкция надежнее, вооружение мощнее, но, увы, за счет маневренности. Они идеально подходят для охраны важных объектов и в большой массе способны уничтожить любого, кто сунется на дистанцию выстрела.

Корабли среднего класса, корветы, используются в качестве мобильных ремонтных мастерских, обслуживающих поврежденные корабли, или в качестве сборщиков металлолома, доставляя на фабрики вторсырье для последующей переработки. Легкие корветы используются также в качестве боевых кораблей поддержки — они довольно хорошо умеют отбиваться от мелких истребителей.

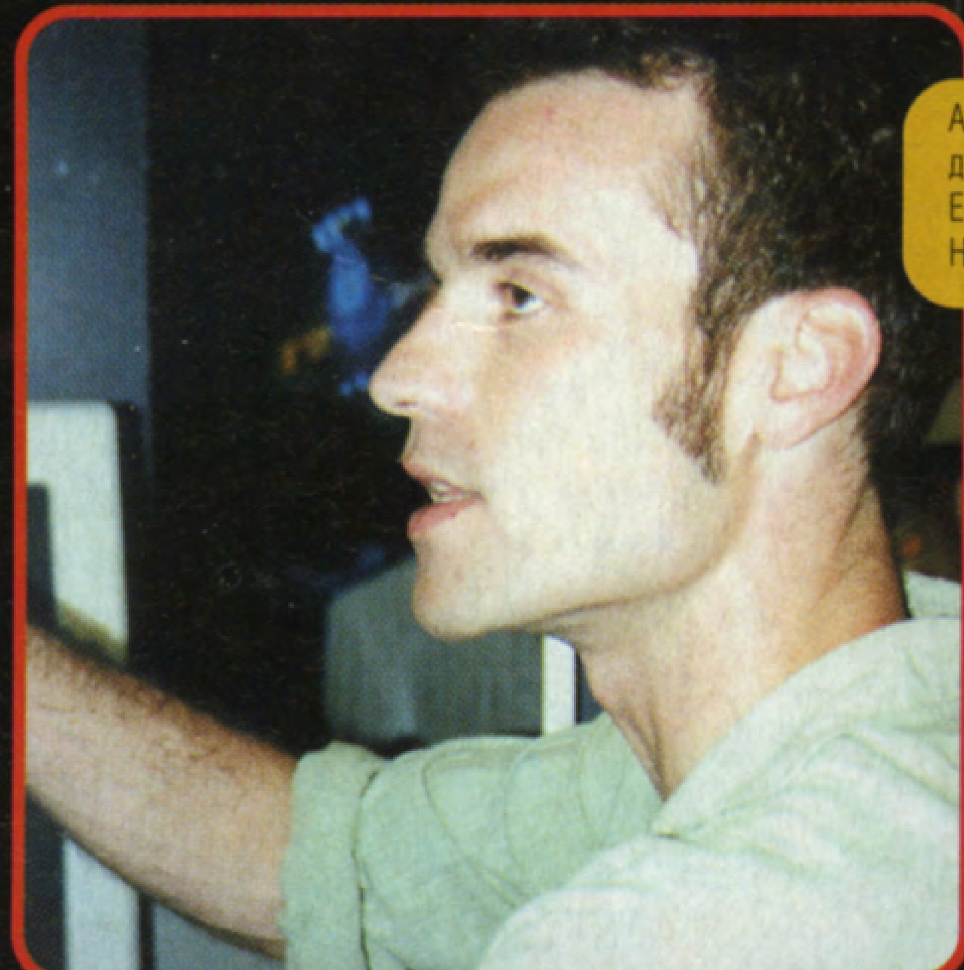
"Сборщик ресурсов", а по-нашему — харвестер, неизменный персонаж любой RTS со времен второй "Дюны". Никуда не делся он и в Homeworld, просто теперь курсирует в открытом космосе между астероидами и кораблем-маткой. Неуклюжий и массивный, этот корабль не имеет вооружения, и потому требует особенно внимательного к себе отношения. Ничтожно меленькие спутники-пробы предназначены для разведки дальнего космоса. Для еще более глубокой разведки предуготовлены Proximity Sensor'ы, которые подают сигнал, обнаружив неподалеку движение больших масс металла.

Узнав об огромном "корабле науки", внутри которого ученые из миссии в миссию придумывают новые прибамбасы, мы просим Алекса рассказать нам о вооружении и всяких хитрых штучках, которыми будет изобиловать игра. Наверняка, дело не обойдется только лазерами и ракетами... "Это точно, — соглашается Алекс. — У нас есть стандартные артиллерийские орудия, плазменные бомбы, ионные пушки, наводящиеся ракеты, генераторы молний и черных дыр, щиты-невидимки, фрегаты, несущие на борту автоматические истребители, мобильные генераторы силового поля и многое, многое другое. Мы придумали еще кучу всяких специальных устройств и кораблей, но пока держим информацию о них в секрете — поймите нас правильно".

Мы "понимаем правильно" и не обижаемся. Мы достаточно потрепали разработчиков, и давно пора



делать ноги. Однако покинуть заветный стенд "Сьерры" оказалось еще труднее, чем попасть туда. За тот час, пока Алекс Гарден демонстрировал Homeworld, вокруг нас собралась огромная толпа любопытствующих. Любезно распрощавшись с гостеприимным автором Homeworld под завистливые взгляды окружающих и небрежно отдавив пару десятков ног особенно твердо стоящим на земле зевакам, мы покинули сцену. Homeworld остался позади, но мы еще встретимся — Sierra обещает издать игру к концу этого года, если, конечно, в Америке не случится какого-нибудь финансового кризиса...



Алекс Гарден, директор Relic Entertainment, автор Homeworld.

Фото Михаила Новикова.



Не убий, не укради...

Александр Вершинин

Thief: The Dark Project

Looking Glass Studios/Eidos

Looking Glass Studios славится интересными проектами. Именно эта компания сделала ставшие знаменитыми Ultima Underworld 1 и 2, а также хитовый System Shock. На ECTS фирма появилась под лого Eidos, немного подсластив в основном непотребное содержание стенда знаменитого издателя.

Как это обычно случается с играми "идейными", Thief получил лишь малую толику ресурсов стенда. Столько же, сколько платформенные Saboteur или Urban Chaos, ничего из себя не представляющие. Одинокий волонтер из Looking Glass с удовольствием беседовал с журналюгами и бездельниками о компьютерном фехтовании, пользе переноски трупов и распространении звука в средневековых замках. Как можно пройти мимо?

За тем, что плохо лежит

Замысел ребят из Looking Glass очарователен. А главное, идеально описывается коротким названием игры — "Thief". Вам выпадает сомнительная честь управлять персонажем по имени Garrett, вором-виртуозом. Проживая в древнем городе, подкованное население которого успешно демонстрирует как зачатки знаний различных наук, так и таланты в магии, герой занимается весьма обыденным делом. Пытается добыть денег на хлеб и еще немного сверху. Для этого отважный Garrett забирается в зверски защищенные дома власть предержащих и подчищает их закрома. Очевидно, что рано или поздно он наткнется на нечто необычное — что именно вам и предстоит выяснить в ходе игры. Пока же разработчики акцентируют внимание игроков на технической части Thief, описывая методы действия главного героя и поджидающие его опасности.

Готовый уровень, представленный на ECTS, оказался тренировочным. А сразу и не скажешь. Мрачный европейский замок кишел вооруженными стражниками, которые при малейшем звуке борьбы сбегались и забивали несчастного мазурика ногами и мечами. Пренеприятнейшие люди, эти вооруженные охранники! Впрочем, к середине игры они исчезнут, уступив место зомби, вампирам и ожившим скелетам. Описывать ужасы, поджидающие нас к концу игры, авторы наотрез отказались.

Те, кто когда-нибудь видел Ultima Underworld, мгновенно опознают и Thief. Полигональный "движок" по имени "Dark Engine" традиционно несовершенен. Графика уродлива именно в том ключе, в котором всегда работали только люди из Looking Glass. Соревноваться с ними могут разве что творцы из Bethesda Softworks. Правильно: вышеупомянутые фирмы всегда брали свое идеей.





Ночи кровавого железа

Первое, что привлекает внимание игрока, — небольшой "бар" в самом низу экрана. "Градусник" показывает, насколько вы заметны в данный момент времени! Garrett очень искусен и способен стать невидимым в огромной пустой зале. Для этого ему требуется лишь немного тени. Поэтому первый полезный трюк игрока в Thief заключается в том, чтобы гасить факелы. Стража обычно не уделяет особого внимания подобным мелочам, и вы вполне можете этим воспользоваться. Далее. Учитесь переносить трупы! Занятие неприятное, но полезное для здоровья вора. Лежащий на хорошо освещенном участке трупак немедленно вызывает крайнее перевозбуждение у всех присутствующих в замке стражников. Конечно, покойник на плече мешает обзору и пачкает новую куртку, но... В общем, учитесь преодолевать собственную брезгливость!

Драться на мечах придется много. Ветеранам UU будет приятно снова воспользоваться столь знакомой комбинацией из трех ударов. Два раза руби, один коли. Ничего сложного. Надо лишь не забывать про нижние и верхние блоки. Приготовьтесь к тому, что ваши соперники будут грязно ругаться и громко звенеть напяленным на них железом. Поэтому фехтования лучше избегать. Куда спокойней пользоваться удобной тяжелой дубинкой, мгновенно и совершенно бесшумно отправляющей охрану в лучший из миров. Третье и последнее оружие вора — мощный лук. Здесь авторы позволили себе немного фантазии и разрешили герою пользоваться арсеналом магических стрел. Одни из них очень эффектно взрываются при попадании, другие создают невыносимый шум, уводя за собой стражников в противоположном от вас направлении. В закромах найдутся и полезные стрелы с прикрепленным к ним легким тросом. С их помощью вы сможете легко забираться по отвесным стенам, перемахивать с одной крыши на другую, а также испытать свой вестибулярный аппарат прямо над головами ничего не подозревающих гардов.





Уши — это важно

Особенной гордостью разработчиков Thief: The Dark Project является модель распространения звука в созданном ими мире. Ваше неосторожное движение может привести к тому, что стражник услышит странный звук через окно, сквозь неплотно прикрытую дверь... Он забеспокоится даже тогда, когда будет находиться на четыре лестничных пролета ниже вас! И немедленно поднимет тревогу. Вам придется запомнить, что каждое действие имеет определенные звуковые последствия, с которыми, воленс-ноленс, придется считаться.

Сами авторы предпочитают описывать собственное творение как симулятор "шпионского боя" — совершенно новые впечатления для привыкших к не слишком напрягающим извилины first person shooter'ам. Да, вид останется традиционным, от первого лица, но правила состязания будут совсем другими.



Лучшая из лучших

Александр Вершинин

Outcast

Infogrames

Outcast от Infogrames удостоилась чести занять целых два стенда на нынешней ECTS. Кроме родного Infogrames, игра прочно закрепилась у Intel, где посредством самых последних продуктов указанного малоизвестного производителя показывались наиболее интересные, по мнению хозяев стенда, игры выставки.

По непонятным причинам западная пресса уделяет смехотворно мало внимания проекту Outcast. А тем временем эта игрушка стала, быть может, самым интересным событием ECTS.

Графический феномен

Еще один клон Tomb Raider... Именно эта нетривиальная мысль возникает при виде практически любой игры "от третьего лица". Удивительно, но подобное описание абсолютно не подходит к Outcast. Необычность проекта, уникальность разработанного французами игрового "движка" бросаются в глаза. С Ларой сравнивать не хочется и не стоит — Eidos проигрывает по всем параметрам, кроме "раскрутки".

Основу Outcast составляет воксельный "движок". Исключительно благодаря ему земной ландшафт обладает не имеющей аналогов поверхностью — предельно детализированной, хотя и немного размытой. Эта "размытость", кстати, играет на руку авторам. Ведь изображать приходится чужие — иные — миры. Мертвая, в лунках и выбоинах пустыня усеяна огромными валунами и просматривается на километры вперед. Девственный зеленый лес, образованный могучими многовековыми растениями, величествен и в то же время очень опасен. В болотах приходится ходить по пояс в воде — каждый клочок земли станет для вас благословением.

Вода заслуживает отдельного, пристального взгляда. Outcast имеет самую реалистичную водную поверхность — лучше, чем в Unreal. Спокойная водная гладь отражает небо, луну, близлежащие скалы, проносящихся мимо динозавров и, конечно, нашего героя. Бросьте камень в воду, нырните сами, и по поверхности побегут мелкие концентрические волны, заиграет рябь. Самое интересное, что шаги многотонного динозавра, сотрясая землю, также вызывают волнение в окрестных водоемах. Это настоящее. Это впечатляет.

Игра обладает характером, атмосферой. Наконец, обаянием. Вам не просто нравится смотреть на этот мир. В нем хочется жить, он требует, чтобы вы исследовали его.

Messiah, Tomb Raider (куда же без него?) и многие другие заявляли о внешнем великолепии и чрезвычайном правдоподобии своих персонажей. Однако рядом с главным героем Outcast все известные "личности" игрового мира кажутся уродливыми поделками. Cutter Slade улыбается, злобно прищуривается, морщится. У него прекрасная мимика. Он разводит руками, когда расстроен, его плечи опускаются, когда он устал. Slade выразительно жестикулирует. Его рука с пистолетом плавно, слегка покачиваясь, наводит оружие на цель, а при выстреле из гранатомета сильнейшая отдача валит парня с ног. Slade медленно встает, недовольно потирая ушибленный бок. Его движения абсолютно человеческие. Посмотрев на персонаж сбоку, вы видите черты его лица, а не овал с натянутым на него чулком-текстурой. Slade не кукла, составленная из прямоугольников или овалов. Он человек, ваше виртуальное "я" в чужом мире.





Совсем один?

Cutter Slade попадает в другое измерение единственно по глупости земных ученых. Они открывают существование параллельных миров, но, не умея правильно управлять перемещением из одного измерения в другое, создают черную дыру, грозящую погубить Землю. Наш герой оказывается именно тем "Мистером Вульфом", который решает проблемы других.

Было бы глупо думать, что новый мир не населен разумными существами. Для начала все ваши друзья и враги находятся среди динозавров. Но на новой планете существует раса гуманоидов, со своей культурой, религией и обычаями. Любой город, любая деревня — это законченная экосистема. А вы являетесь источником дисбаланса. От ваших действий зависит не только отношение к вам разных каст. Вполне возможно, вы сможете кардинально изменить устои этого мира.

AI также на уровне. Каждый гуманоид и даже каждое животное обладает собственным интеллектом и характером. Выстрелите показухи ради в деревне — и все мирные жители, услышавшие выстрел, бросятся наутек, по ходу дела призывая охрану. Это означает, что стражам совершенно необязательно слышать или видеть выстрел — они могут просто откликнуться на крики о помощи. Чем больше людей узнают о ваших дурных поступках, тем хуже их отношение к вашей персоне. Но! Они могут забыть о некоторых проделках — с течением времени или же просто получив несколько подарков.

Системой диалогов Outcast похожа на добротную RPG. Вы можете поболтать с любым жителем нового мира, узнать последние сплетни, устроить натуральный обмен. Причем ключевым является именно отношение данного конкретного индивида к вам лично. Вы можете получить новое задание, а можетте — пулю в лоб.

Но не стоит думать об Outcast, как о сложном клубке жанров. По сути, это чистый 3D action, очень красивый и оригинальный. Представленная на выставке версия была предельно близка к релизному варианту, но Infogrames намеренно придерживает продукт, выверяя мельчайшие детали.







Назло шахтерам

Александр Вершинин

Descent 3

Parallax Software/Interplay

Стенд Interplay на ECTS умудрился собрать наибольшее количество очень интересных проектов в одном и том же месте. С трудом оторвавшись от Fallout 2 и поклявшись больше не прикасаться к Baldur's Gate в течение ближайшей пары часов, вы натыкаетесь на Descent 3...

Прозрачные капли влаги на стекле истребителя, сумрачное небо постапокалиптической планеты, мелькающие разряды молний... Что это?! Неужели могучий Inteplay ошибся, и табличка с названием "Descent 3" была водружена над совсем другим монитором? Оказывается, ошибки нет. Бесконечные коридоры ушли в прошлое. А точнее, потеснились, дав место некоторым нововведениям.

Без зарплаты

Что может дать игрокам новый Descent после графически убийственного проекта Forsaken? Оказывается, довольно примитивную идею истребителя, заплутавшего в шахтах, можно симпатично развивать во множестве sequel'ов. Посмотрев на Forsaken, идеологически точную копию Descent 2, Interplay решила продвинуть хитовую серию на один шаг вперед.



Они просто добавили поверхность. Игравшие в Wing Commander 3, вероятно, помнят "атмосферные" миссии, когда космическому кораблю главного героя приходилось спускаться ближе к грешной земле. Так вот, Descent 3 не просто перебрасывает игрока из одной штольни в другую, потчуя его письменными приказами командования в промежутках, — теперь вы сами сможете выбирать, в какую именно шахту спускаться и стоит ли это делать вообще.

Земная поверхность очень красива. Программисты Interplay доказали, что способны мастерить не только этапы, составленные из узких труб-коридоров. Налицо все, что должна содержать покинутая людьми планета: разрушенные мосты, заброшенные города, работающие по инерции заводы и все еще охраняемые роботами военные базы. Ваш небольшой истребитель способен проникнуть в любой дом, протиснуться в щель в скале и прекрасно чувствовать себя в сети подземных коммуникаций.

Работа на публику

Создатели игры, подразделение Parallax Software, в очередной раз собрали новый "движок" с нуля. Перечислять достоинства не имеет смысла — достаточно сказать, что Descent 3 ни в чем не уступает Forsaken в плане графики. А во многих случаях и превосходит этот проект. Неподражаемо выглядят новые фирменные спецэффекты — дождь, огонь, дым, туман, пар. Можно не сомневаться, что вас заставят продираться сквозь горящие костры доменных печей и блуждать в густом тумане на поверхности. В подземных уровнях встречаются и такие подлые вещи, как паровые ловушки. Стоит вам зазеваться и не успеть отпрыгнуть в сторону, как жесткая струя пара с силой реактивного двигателя выбросит вас из намеренно тесного коридора, одновременно нанеся немалый урон обшивке и электронным системам истребителя. Весьма неплохо ощущается и ветер, который, в некоторые моменты, становится просто ураганным и невероятно мешает пилотированию, а тем более ведению боевых действий на поверхности.

Следующая радость для поклонников игровой серии — вам предоставят выбор из трех совершенно различных кораблей. Причем, выбирая корабль, вы отдаете предпочтение одной из конкурирующих между собой фирм. Набор бортового вооружения, скоростные характеристики, количество брони — все это варьируется в зависимости от характера и политики фирмы-изготовителя корабля. Очевидно, что на этот раз авторы обещают гораздо более ощутимый в процессе игры сюжет.

Обо всем этом заученно рассказывают работники Interplay на одноименном стенде. На деле же игра почти не изменилась — чуть больше спецэффектов, новые враги, присутствие телепортеров и много, много адреналина в крови.

Ах, да. Игра по-прежнему вызывает головокружение и прочие побочные эффекты у слабых духом индивидуумов. Descent 3 держит марку. Хоть в этом.







Увязший в играх

Game.EXE гостях у Питера Молиньё

Михаил Новиков
Фото Михаила Новикова и из архива Питера Молиньё.

Поднимите руки, кто никогда не слышал о Питере Молиньё (Peter Molineux)... Так и есть — все мы, и журналисты, и читатели, знакомы с этим человеком давно и очень близко. Знакомы с его ироничным взглядом на мир, удивительной фантазией и отменным чувством юмора. С ним и его играми. Тех, кто не играл в его Populous, Powermonger, Magic Carpet, Dungeon Keeper, Theme Hospital, впору показывать в музее.

Где бы он ни появлялся, вокруг него мгновенно собирается толпа поклонников и журналистов. Он рад каждому и всегда готов обстоятельно и честно ответить на любые вопросы, но бдящие шефа коллеги решительно извлекают Питера из объятий толпы: боссу надо работать, извините. И то верно: пусть уж лучше сгенерирует идею очередного шедевра, чем...

ЧЕЛОВЕК И ПАРОХОД



Два года назад он покинул родную Bullfrog и создал новую компанию — Lionhead Studios, первым проектом которой, как вы знаете, будет игра Black and White. "Закулисное" представление последней состоялось в этом году на E3, и .EXE осветил это нерядовое событие (см. #7). Планируя поездку в Лондон на ECTS, мы договорились с Питером о встрече, надеясь узнать побольше о нем самом, о том, как его личные качества проявляются в создаваемых им играх.

Lionhead Studios находится в часе езды от Лондона, в том же, что и его прежняя компания Bullfrog, небольшом утопающем в зелени городке под названием Гилдфорд. И хотя в этом году ни одна из компаний, входящих в "пул" Electronic Arts, не принимала участия в ECTS, в офисе Lionhead царила предвыставочная суматоха, все куда-то бежали, без конца звонил телефон... Питер и его содиректор Марк Уэбли собирались в Лондон — все-таки ECTS бывает раз в году, и в первый уикенд сентября, хочешь не хочешь, все дороги ведут в Лондон. Как и в прошлом году, общение с избранными журналистами со всего мира происходило в тишине и спокойствии переговорного зала гостиницы Hilton-Olympia, что в двухстах метрах от выставочного комплекса, где гремела ECTS. Мы очень благодарны Питеру, что, несмотря на свою загруженность, он смог уделить время для эксклюзивного интервью нашему журналу, которое родилось из гилдфордских и лондонских встреч, обмена электронной почтой и телефонных разговоров.



Первый день после переезда в новый офис.

Game.EXE: Здравствуйте, Питер!
Питер Молиньё: Здра-стуй-те!
.EXE: Ба! Да у вас прекрасный русский! Вы по-прежнему следите за российскими компьютерными играми?
П.М.: Конечно! Недавно с интересом играл в вашу новую игру "Вангеры".
.EXE: И как она вам?
П.М.: Очень даже интересная, прежде всего по геймплею. Жаль только, что все термины, которые употребляются в игре, уж очень непривычны для английского уха и оттого непонятны. А вообще, неплохо.

Чуть-чуть о себе...

.EXE: Прекрасно, что вы сохраняете интерес к российским играм. Но давайте поговорим о вас. Где вы родились? В какой обстановке росли? Кто были ваши родители?
П.М.: У меня было очень счастливое детство, хотя наша семья вела почти цыганский, кочевой, образ жизни: мы все время куда-то переезжали. Я родился в городе Беккенхем в графстве Кент на юге Англии. После моего рождения семья переехала в Ливерпуль, затем в Бирмингем, после чего наконец обосновалась в Фарнборо (недалеко от того места, где я живу и работаю сейчас). Когда я ходил пешком под стол, моя мама, естественно, была домохозяйкой, а отец зарабатывал на жизнь тем, что обслуживал насосы на бензозаправочных станциях. В детстве я был очень дружен со своей младшей сестрой Джейн, хотя нередко над ней подшучивал...
.EXE: Наиболее яркие воспоминания того времени?
П.М.: У меня есть два самых ярких воспоминания детства. Первое, это то, что я имел обыкновение притворяться роботом на школьном дворе, а второе — как я, играя в крикет, запустил шар прямо маме в голову.

.EXE: Где вы учились? В чем специализировались?
П.М.: Так как мы все время переезжали с места на место, я поменял довольно много разных школ; свидетельство о среднем образовании мне выдали в колледже Bearfield, затем поступил в Саутгемптонский университет, выпустивший меня в люди со степенью бакалавра по информатике и компьютерам.
.EXE: Вы посещали какую-нибудь специализированную школу, музыкальную или художественную, например?
П.М.: Нет. Возможно, мне нужна была другая спецшкола. Дело в том, что я с детства страдаю дислексией — не могу воспроизводить с листа напечатанные (написанные) тексты. Для кого-то это заболевание могло обернуться плохими оценками в школе, но, к счастью для меня, все мои преподаватели прекрасно понимали, что это болезнь, а не притворство, и поэтому разрешали мне диктовать ответы на экзаменах. Без этого понимания и без этой помощи я едва бы мог позже учиться в университете.
.EXE: Вы еще помните, о чем был ваш дипломный проект?
П.М.: Темой моей диссертации было написание программы, которая строила бы графики и диаграммы для одного предприятия, производящего продукты питания. О, это был ужасно скучный проект, но предприятие было моим спонсором, и к тому же мне удалось заработать какие-то деньги на этой работе.
.EXE: Что лучше отражает ваши эмоции: музыка, живопись, игра в футбол, вождение спортивных автомобилей, чтение книг, прогулки в одиночестве в лесу?
П.М.: Из всего предложенного списка я бы выбрал прослушивание музыки и прогулки в лесу. Мне повезло: у меня есть небольшой лесок с озером и именно там я провожу время, когда хочу о чем-нибудь серьезно подумать.
.EXE: Как вы считаете, искусство может изменить жизнь?
П.М.: Искусство, безусловно, может вдохновлять людей, но сможет ли оно изменить их жизнь — целиком зависит только от самих людей.
.EXE: Ваши любимые художники?
П.М.: Живописцы Пикассо и Капора, но я люблю разные виды живописи и часто покупаю для своего дома картины заезжих художников.

В детстве я был очень дружен со своей младшей сестрой Джейн, хотя нередко над ней подшучивал...

.EXE: А кто ваши любимые композиторы?
П.М.: Это легкий вопрос! Малер и Вагнер.
.EXE: Качества, которые вы больше всего цените в людях?
П.М.: Талант, благодушие и щедрость.
.EXE: Что необходимо предпринять, чтобы люди стали лучше?
П.М.: Я думаю, что людям нужно меньше смотреть телевизор и больше проводить время в беседах друг с другом. Я считаю это позорным явлением, когда люди отождествляют себя с тем, что они видят на телеэкране.
.EXE: Вы религиозны? И если "да", то как ваши религиозные убеждения позволяют вам создавать игры, в которых можно, так сказать, "играть в Бога"?
П.М.: Я полагаю, что они, мои религиозные убеждения, в какой-то мере даже помогали мне в работе над этой игрой — я не верю в религию как таковую. Однако Бог все же дал нам одну вещь, а именно власть сделать выбор между добром и злом, или право верить в то, во что мы хотим верить, — и я надеюсь, что это то, что нам удалось отразить в Populous.

...и до бесконечности об играх!

.EXE: В какие игры вы играли в детстве?
П.М.: Вы знаете, насколько я себя помню, я все время играл в какие-нибудь игры! Кстати, вот одно из моих наиболее красочных детских воспоминаний: у меня был короткий очаровательный период, когда моя мама



Когда был Ленин маленький...





заведовала магазином игрушек, что само по себе божественно для любого ребенка, но вместо нормальных я всегда получал только сломанные игрушки и настольные игры, в которых отсутствовали какие-либо детали. Все это вынуждало меня импровизировать и применять воображение.

.EXE: В какую первую компьютерную игру вам довелось сыграть? Когда вы написали вашу первую игру для компьютера?

П.М.: Первая игра, в которую я играл на компьютере, была Wizardry, и я хорошо помню, что она настолько захватила меня, что я не спал из-за нее, кажется, три дня подряд!

Компьютерными играми я занимаюсь с 1981 года, именно тогда была написана и издана игра под названием The Entrepreneur ("Предприниматель"). По сути, это был деловой тренажер с текстовым интерфейсом, а на рынке тогда блистали игры вроде Space Invaders. Тем не менее я был убежден, что именно эта игра принесет мне материальный успех. И подошел ко всему с максимальной серьезностью. Разместил рекламу в одном из игровых журналов, вырезал в двери офиса большой почтовый ящик (с расчетом на то, чтобы было достаточно места для неизбежного, как мне тогда казалось, потока заказов на эту игру). Помнится, даже позвонил в почтовое отделение, поскольку полагал, что с моей стороны было бы невежливым не предупредить их о существенном увеличении объема корреспонденции, которая начнет вскоре проходить через их отделение... В день, когда по моим предположениям должны были поступить первые заказы, я пришел в офис задолго до того, как начали разносить почту. Но — представьте мое удивление! — лишь один почтальон подошел к нашей двери, бросив при этом в ящик только два конверта.

Те два заказа были единственными, которые я когда-либо получил на игру The Entrepreneur, и по сей день я подозреваю, что один из этих заказов был сделан моей мамой.

.EXE: Разрабатывая свои игры, вы ориентируетесь на какую-то определенную аудиторию?

П.М.: Да, в какой-то степени, но в действительности, когда я сижу над очередным проектом, я вижу перед собой только одного игрока — себя самого!

.EXE: А в какие игры вы играете с вашими детьми? Эти игры как-то связаны с компьютером или они вполне традиционны?

П.М.: У меня двое детей: Джози (шести лет) и Миа (ей три года). Дети, само собой, любят играть, но до компьютерных игр они, конечно, еще не доросли.

.EXE: А что в этом смысле будет лет через пять? Не заменят ли компьютерные игры, скажем, чтение книг? Хотите ли вы, чтобы дети пошли по вашим стопам?

П.М.: Я думаю, что компьютеры и компьютерные игры уже давно играют очень большую роль в жизни детей и эта роль только возрастет по прошествии времени. Довольно трудно предсказать, в какие игры мы будем играть через пять лет, но я уверен, что наши сегодняшние проекты по сравнению с будущими играми будут казаться тем, чем нам сейчас кажутся 16-битные игровые приставки. Я нисколько не сомневаюсь, что книги всегда будут занимать достойное место в жизни человека, поскольку даже лучшая компьютерная игра никогда не сможет сравниться с человеческим мозгом по силе визуализации и воображения. Что касается будущей карьеры моих детей, я бы не хотел влиять на их выбор. Скажем так...

.EXE: Как вы относитесь к играм, разрабатываемым только под определенную аудиторию, скажем, "только для русских", "только для англичан"?..

П.М.: Я считаю, что игры — это своего рода универсальный язык и универсальное удовольствие. Я получаю невероятный заряд бодрости, думая о том, что люди во всем мире играют в мои игры, так что лично я не хотел бы ограничивать свою аудиторию какими-то национальными рамками. Мне нравится делать то, что помогает объединять людей, а не делить их на различные категории, пусть даже и национальные.

.EXE: Кстати, я знаю, что ваша нынешняя команда многонациональна по составу. Как у вас со взаимопониманием? Как вы оцениваете свою роль в компании?

П.М.: О, у нас отменное взаимопонимание в команде, и это то, чем я больше всего горжусь в Lionhead. Очень важно, подбирая сотрудников и выявляя их профессиональные качества, обращать внимание на то, насколько они впишутся в команду. Мы все одинаково ощущаем себя хорошими друзьями, а я сам считаю себя частью этого коллектива, а отнюдь не боссом.

.EXE: Какую из прежде написанных вами игр вы хотели бы заново переделать?

П.М.: Powermonger — вот игра, которой я был меньше всего удовлетворен. Я заканчивал работу над ней в жуткой спешке и до сих пор очень сожалею о том, как все в итоге получилось. А ведь идея была отменной! Увы, чрезмерно сложный интерфейс все погубил...



Он только что сделал The Enterpreneur. Где же вы, заказы?

.EXE: Какая из ваших игр, на ваш взгляд, обладает наибольшей "играбельностью"?

П.М.: В настоящее время это Populous, но после Black and White такой игрой станет Black and White!

.EXE: Герои ваших игр всегда были существами весьма необычными: то боги (Populous), то черти (Dungeon Keeper). Не в этом ли секрет неизменного успеха ваших творений: ставить человека в непривычные для него условия?

Первая игра, в которую я играл на компьютере, была Wizardry, и я хорошо помню, что она настолько захватила меня, что я не спал из-за нее, кажется, три дня подряд!

П.М.: Да, вы правильно меня понимаете! Мне нравится помещать людей в ситуации, когда у них есть власть, которой в обычной жизни лишь немногие из нас могут достичь.

.EXE: Каково ваше личное отношение к засилью клонов в игровой индустрии? Это когда-нибудь кончится или нет?

П.М.: В первую очередь вы, вероятно, имеете в виду клоны Command & Conquer? Если так, то, признаюсь, я люблю игры вроде C&C, играю в них и получаю наслаждение от некоторых лучших представителей C&C-клонов. Однако сейчас сам этот жанр изменился и сделал шаг вперед. Единственное, что может остановить этот кажущийся нескончаемым поток, — это снижение продаж и, возможно, более смелый подход со стороны издателей.

.EXE: Приятно придумать и сделать что-то первым. Но что чувствует (или должен чувствовать) творческий человек, когда его идеи тысячекратно копируются в бесконечных повторениях? Вы по-прежнему поддерживаете отношения с Bullfrog? Вы предпочитаете бросить идею в мир и позволить ей жить собственной жизнью или следите за дальнейшей судьбой своей идеи и контролируете ее развитие?

П.М.: Вы, наверное, знаете, что в английском языке есть

Питер во дворе собственного дома.



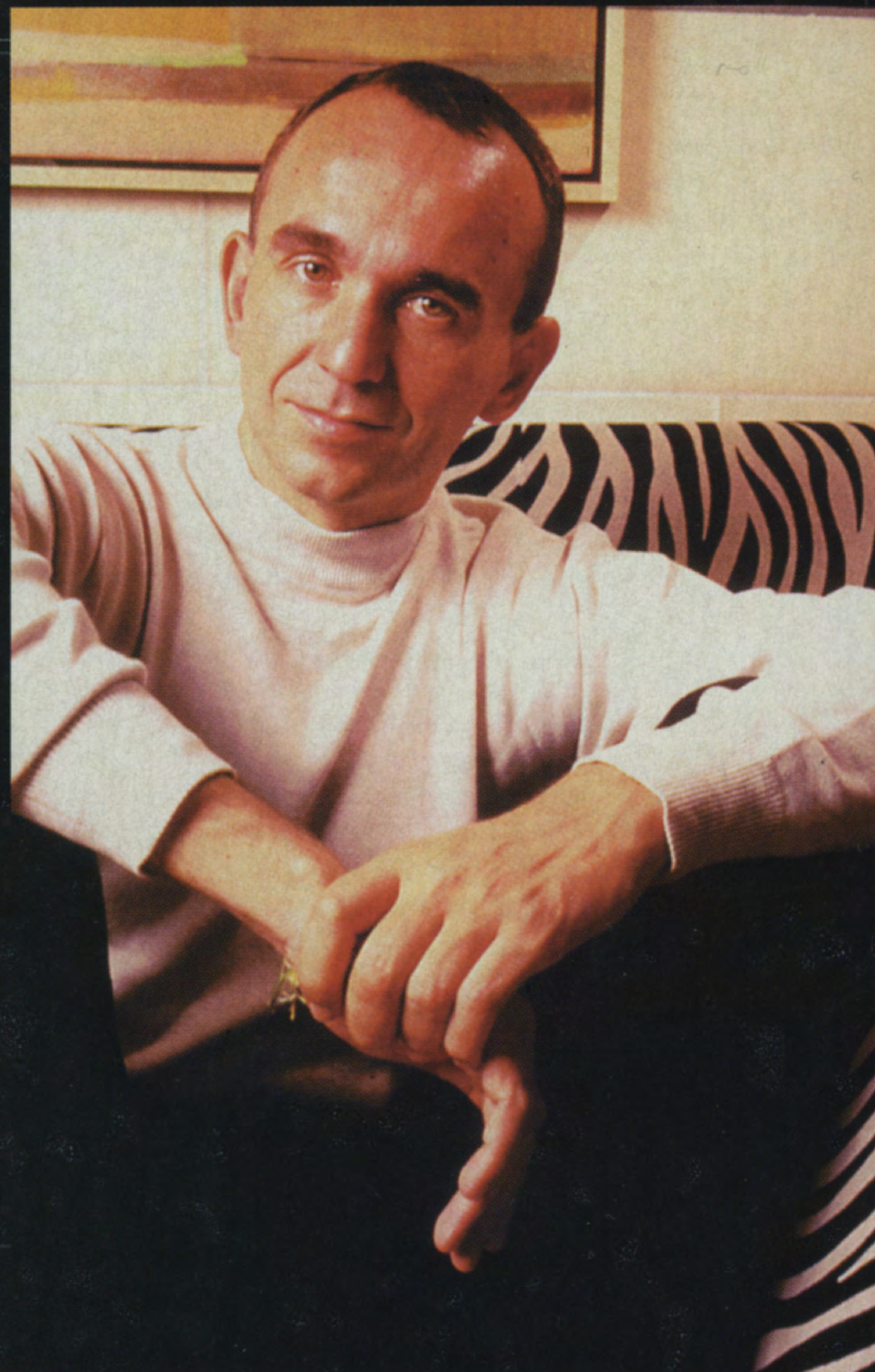


поговорка "имитация — это самая искренняя форма лести", поэтому, если другие копируют мои идеи, я считаю себя польщенным, а если они осуществляют эти идеи лучше меня, я должен пожелать им удачи! Да, я поддерживаю отношения со многими ребятами из Bullfrog, но сейчас эти контакты сведены только к обычным дружеским. Я считаю, что идеи должны развиваться свободно, без какого-либо вмешательства, так что я действительно сказал бы, что идеи должны жить собственной жизнью.

Что же касается продолжений... Я думаю, что эксплуатировать потенциал продолжения — это вполне нормально и, если быть до конца справедливым, это именно то, чего хочет рынок. Однако, если говорить о себе лично, я не люблю повторяться, а потому не сделал ни одного продолжения после Populous 2. Я считаю, что оригинальная игра отбирает так много творческой энергии и так много идей, что продолжению уже ничего не остается...

.EXE: Во что превратятся компьютерные игры в будущем?

П.М.: Ну, во-первых, я думаю, что они имеют будущее... Я думаю, что мы еще увидим большие скачки вперед. В плане графики мы приблизимся к фотографическому реализму, и это произойдет в течение ближайших лет. Конечно же, значительно улучшится AI. Уже скоро мы сможем встретиться в играх с по-настоящему интеллектуальными врагами и героями. Уверен, AI действительно продвинется вперед — настолько, что вам будет предоставлена возможность приспособить игру к манере, в которой играет тот или иной игрок, и к его индивидуальным способностям.



Я считаю, что оригинальная игра отбирает так много творческой энергии и так много идей, что продолжению уже ничего не остается...

.EXE: Вы играете в онлайновые игры?

П.М.: Да, играю, но полагаю, что нужно разрабатывать больше чисто онлайновых игр, ибо слишком многие проекты в настоящее время рассчитаны только на одного игрока и где-то сбоку к ним пристегнут компонент multiplayer. Другая проблема заключается в подборе игроков с равными способностями: кому понравится, если тебя, молодого и необстрелянного, тут же убивает более опытный игрок...

.EXE: Как вы относитесь к насилию в играх? Позволили бы вы играть своим детям в современные FPS?

П.М.: У меня на этот счет давно существует твердое мнение. Я думаю, что проблема насилия в играх чересчур раздута, и это при том, что, скажем, на том же телевидении ее почему-то не замечают. Например, в популярном телесериале "The A-Team" людей убивают все время и очень "разборчивым" образом. Легко можно подумать, что это нормально — убивать людей, поскольку ничего особенно плохого в результате не происходит. А вот картина "Reservoir Dogs", где все это показано соответствующим образом, мне кажется, способна отвратить людей от насилия. В игре, на мой взгляд, насилие допустимо до тех пор, пока оно не становится беспричинным, но если оно все же переходит эту грань, то тогда игрок должен быть каким-то образом наказан. Наконец, я уверен, что большинство игроков все же в состоянии отделить игру от реальной действительности.

.EXE: Мы рады, что вы не предали стратегический жанр в своей новой игре. Что вас так привлекает в стратегиях?

П.М.: Полагаю, что я, по всей вероятности, слишком глубоко увяз в этом жанре. Могу предположить, что я просто наслаждаюсь идеей того, что нужно что-то для себя выторговать и в то же самое время можно кое-что построить. Однако это не значит, что мне не нравятся другие жанры. Я с удовольствием играю даже в некоторые простейшие аркады...

.EXE: Собираетесь ли вы в Россию?

П.М.: Я с удовольствием приеду в Россию и даже планирую такую поездку.

.EXE: Вы не представляете, как мы будем вам рады!..

Команда Lionhead. Сзади слева направо: Стив Джексон, Марк Хили (художник), Марк Уэбли. Спереди слева направо: Тим Рэнс, Демис Хассабис, Сами-Знаете-Кто, Джонти Барнес (программист).



Г-н Молиньё играет на своем "волшебном рояле" — внутри спрятан компьютер, который нажимает на клавиши и играет музыку, поскольку Питер даже нот не знает...



Звездопад по-лондонски

Наградной лист ECTS '98 нашими глазами

Наталия Дубровская

Зачем люди устраивают выставки? Чтобы прищуриться и без особых усилий, за три дня, разом усвоить, что ждет нашу замечательную отрасль в будущем году. А еще оглянуться назад, раз уж представился такой случай, расставить всех по росту, наметить тенденции... Для этого на выставках раздают награды.

Итак, чем порадовал нас год минувший? Вернее — чему сумели по-настоящему обрадоваться суровые устроители ECTS и бестолковые игроманы разных стран и территорий?

Выясняли это шумно и весело: сняли в Челси местечко не из худших, завезли пива и снеди, позвали (для качественного конферанса) известного актера и похабника Джека Ди, а напоследок и вовсе устроили для утомленной этим сравнительно приличным времяпрепровождением публики танцы до упаду. От нас на этот праздник жизни был делегирован ответственный тусовщик Михаил Н. Новиков, который подошел к делу со всей серьезностью: все слушал, все запоминал, все фотографировал и даже уронил на свой безукоризненный костюм от Blending & Dithering живую устрицу, которая его чуть не укусила.

О героях и наградах

Следует с прискорбием отметить, что на этот раз похабные консоли "сделали" наш любимый PC, что называется, "на раз" — по всем основным показателям. По "Лучшему публикатору" и "Лучшему разработчику", говоря конкретнее. Представляю доказательства:

Разработчик года — RareWare Software

Прости, господи. (Знаете, кто это такие? Потом расскажу.)

Публикатор года — Nintendo

А ведь на "Разработчика" номинировались и Westwood, и Blizzard, и Core Design... Но, видимо, ни Blade Runner'у, ни StarCraft'у, ни вечной Spice Girl игрушечного мира Ларочке Крофт не тягаться с GoldenEye 007. Как и нашим нежно любимым монстрам — Activision, Infogrames и Electronic Arts — не совладать с Nintendo и сумасшедшим Марио. Во всяком случае на ECTS Interactive Entertainment Awards дело обстояло именно так. Можно смело обозначить это явление как "нездоровые тенденции", поскольку "Игру года для PC" ECTS-общественность выбрала тоже так себе: из того, что она вообще согласилась рассматривать, она указала не на "первую-трехмерную" Total Annihilation, не на красивенький и техничный Unreal, не на попсовый Tomb Raider II и даже не на вечную затычку для каждой худой бочки — старый добрый Q2. Нет, игрой года для PC стал... Язык не поворачивается. Короче,

Игра года (PC) — StarCraft

Вот так вот! Сушите весла. Простенько и со вкусом.

Игра года (консоль) — GoldenEye 007

Это — та самая RareWare, о который мы говорили чуть выше. Крутой хит для Nintendo, очень красивая стрелялка-бегалка по мотивам кинофильмов о Джеймсе Бонде. К нам отношения не имеет. К счастью.

Награды по оставшимся "большим" номинациям (про то, как страны и континенты извращались "внутри себя", я расскажу чуть позже) распределились так:

"Железо" года — 3Dfx Voodoo 2 (3Dfx)

Наконец-то! Тут мы тоже голосуем! Руками, ногами и рублем! Даешь ноль артефактов в секунду!

Пожалуй, самый эффектный (и уж точно самый "рыночный") из спонсоров выставки — британский компьютерный еженедельник CTW — трудолюбиво присвоил целых три награды за удачную рыночную политику. Это единственная номинация на Interactive Entertainment Awards, в которой можно получить "серебро" и даже "бронзу". Для всех остальных место есть только одно — первое, второе — уже под столом. Итак:

Премия CTW за "хороший маркетинг" (соответственно, рассматриваются только публикаторы):

Золото — Gran Turismo (Sony)

Тоже консоль, как вы догадались. Крутые гонки на "обычных" (но очень красивых) машинах.

Серебро — GoldenEye 007 (Nintendo)

Про это мы уже говорили.

Бронза — TOCA Touring Car Championship (Codemasters)

Опять машинки. И опять приставочные, с "переносом" на PC. Ну и ладно. Лишь бы маркетинг был правильный.

О местном колорите и национальных особенностях

Теперь поговорим о том, что нравится людям "на местах". Игровые издания разных стран провели среди своих читателей пристальное голосование и выявили "Игру года" — какой ее видят носители различных национальных менталитетов. Разумеется, сразу выяснилось, что менталитеты эти разнятся до безобразия и склонны ко всяким неожиданным вывертам.

Скажем, игрой года в Стране восходящего солнца стала не родная консоль, а...

Япония (LOGiN) — Ultima Online (Origin)

Знай наших! Правда, объясняется это, скорее всего, просто тем, что журнал LOGiN про консоли не пишет, даром, что в Японии, и патриотизмом не блещет: среди 10 выдвинутых на премию игр не было ни одной японской и ни одной приставочной. Что, на мой необъективный взгляд, делает журналу LOGiN честь.

Продолжим...

Испания (Micromania) — StarCraft (Blizzard)

Про "Старый Крафт" рассказывать не надо, я думаю. Тем более что игровые пристрастия Пиренеев совпали с мнением ECTS как таковой — правда, никто к ним более не присоединился.

Италия (The Games Machine) — Blade Runner (Westwood)

Опа! Адвенчура в первой строчке! Бывает же такое! В Италии во всяком случае.

Франция (Joystick) — Fallout (Interplay)

Красиво! Выбор красивый, игрушка красивая — что тут скажешь! Viva Joystick!

Восточная Европа (Secret Service) — Quake II (id Software/Activision)

Прикусим язык и стыдливо отвернемся. Одно скажу: мы здесь совершенно ни при чем!

Бенелюкс (Power Unlimited) — Commandos: Behind Enemy Lines (Eidos)

Круто! Нет пророка в своем отечестве! В своем отечестве есть StarCraft. А Бенелюкс взял да и блеснул нестандартностью мышления! А что? Классная игрушка! Хотя мы ее "Игрой года" вряд ли назовем.

Скандинавия (PC Hemma) — Quake II (id Software/Activision)

Уравновешенный народ Скандинавии тоже решил особо не выступать, а взять то, что ближе. По непонятным причинам, id оказалась вдумчивым финнам со шведами чуть роднее, чем Blizzard.

Германия (Power Play) — Jedi Knight: Dark Forces II (Lucas Arts)

А вот это понять не трудно: видимо, идея непримиримой борьбы сил света с народцем в фашистских касках до сих пор трогает сокровенные струны немецкой души. За что ей наши поздравления: не знаю, какие струны нашей души тронула бы игрушка, где все враги ходят в буденновках, ездят исключительно на рыжих лошадях и воплощают абсолютное зло (хотя историчность и здесь не пострадала бы).

Мелкие придирки и большие надежды

Кстати, не могу не отметить, что пункт насчет "голосования среди читателей" — явно липовый. Практически ни одна из премированных на местном уровне игр не является лидером продаж в этой самой отдельно взятой премирующей стране. Скажем, Fallout во Франции даже не входит в десятку самых продаваемых игр. Самая продаваемая игра во Франции — Tomb Raider II (не премированная ни одной страной и ничего не получившая от ECTS в целом). Скорее всего, журналисты по большей части голосовали среди себя, и читатели не виноваты. И слава богу! А то было бы у нас 8 "Квейков" или 10 "Старкрафтов" к праздничному столу! А так — какое никакое, а все-таки разнообразие.

На этой мажорной ноте и финишируем — кончились призы! Посмотрим, что навыпускает игровой народ до следующей ECTS и кому достанутся пряники'99. Кстати, информация почти секретная: на следующем лондонском гульбище будут вручаться награды и от России. Точнее — у вас светлая голова! — от читателей Game EXE. От нас с вами. Хорошо ли это, я вас спрашиваю?..

СТРАТЕГИИ

Олег Хажинский



Тема прошлого лета

Умные люди говорят, есть в человеке возможность вырабатывать идеальный наркотик, эндорфин. Получается он при смешивании адреналина с веществом, которое образуется при мышечной нагрузке. Тот, кто хотя бы один раз сумел синтезировать у себя в крови это вещество, всю жизнь потом, осознанно или нет, ищет повторения ощущений. Люди стихи пишут и романы, разводят жизненные философии и произносят высокие слова, а дело-то все — в единственном химическом соединении... Ну и пусть.

В компьютерных играх с адреналином дела обстоят хорошо, а вот с мышечной нагрузкой — проблема. Впрочем, возможно, наиболее тщедушные фанаты 3D action и ловят свой кайф, суча тяжелой трехкнопочной мышью по коврику с девицей в купальнике. Настоящий прорыв случится при появлении специальных костюмов с force feedback'ом по рекомендуемой цене производителя менее $1000. Хотя, скорее всего, много раньше люди научатся подавать сверхмалые токи на центры наслаждения непосредственно в мозг. Миновав краткий взлет эпохи киберпанка, человеческая цивилизация благополучно прекратит свою жизнедеятельность, оставив меня заниматься более важными делами.

А пока... JA2 задерживается, и кризис тут ни при чем. В Sir-Tech решили, что геймплей все еще нельзя описать словом "гениально", а значит, нужно подождать. Больше всего повезло немецким игрокам, они получат игру в ноябре. Мы с итальянцами следующие на очереди, а вот английская версии имеет все шансы увидеть свет аж весной 1999-го. Хочу поблагодарить всех, кто принял участие в конкурсе на лучшее название, — все ваши варианты ушли в "Буку" и сейчас самым внимательным образом анализируются. Победители, готовьтесь!

Dune 2000

38



То, чего ждали долгие 6 лет, но так и не дождались. То, что должно было превзойти все ожидания, но не превзошло их.

Knights & Merchants

36



K&M, при всех своих достоинствах, не удастся "убрать" ближайшего конкурента — третьих "Сеттлеров".

Caesar III

42



Игра стала гораздо приятнее, напряженнее и интереснее.

Клоны замахнулись на третью координату

Растет и ширится движение разработчиков "За наш трехмерный клон". В конце этого года нас ждет немало новых RTS с полностью трехмерной графикой, что не может не радовать владельцев 3D-акселераторов. Смущает в этой гонке только одно — слишком многие считают 3D абсолютной целью и достаточным условием успеха. Впрочем, новая стратегия в реальном времени **Wartorn** от Eyst/Impact, с демоверсией которой мы смогли познакомиться на ECTS, похоже, не из таковских. Помимо честного 3D-мира и полигональных юнитов, разработчики хвастаются возможностью изменять по ходу боя характеристики боевых единиц, редактором формаций и прочими весьма интересными вещами.

В игре примут участие аж 32 воюющих стороны, но на самом деле авторы придумали только четыре различных набора юнитов. Все соперники, помимо раскраски персонажей, будут отличаться друг от друга "характером" — AI для каждой стороны запрограммирован по-своему. Насколько велика наша будущая армия, сказать пока затруднительно, но известно точно, что мы увидим в ней целую кучу всякой техники, включая джипы, трициклы, танки, огнеметы, артиллерию и ракетницы, вертолеты, истребители и бомбардировщики, ракетные катера и линейные крейсеры. Все железяки, взятые в игру, имеют свои аналоги в реальной жизни, часть из них стоят на вооружении и по сей день, а кое-что, вроде P-38 Lightning, летало во время второй мировой. Кстати, в этом трехмерном мире самолеты летают на разной высоте, и медлительный, обладающий высоким потолком бомбардировщик может превратиться в смертельного врага. Все хорошее когда-нибудь кончается, и боеприпасы с горючим не исключение. Хотите вы или нет, но за своевременным пополнением и того и другого в Wartorn придется следить.

Обещается, что 32 карты будут совершенно не похожи одна на другую. Размеры карт — от 1000 квадратных "точек" до 10000 (для сравнения, самая большая карта в Red Alert имела площадь в 1500 точек). Ресурсов в Wartorn



аж целых пять типов. Уголь для заводов и энергетической промышленности, нефть для добычи топлива, руды и фосфор — почему-то для взрывчатых веществ. Управление и игровая система более или менее похожи на те, что мы видели в Total Annihilation. Из новых "фенек" — возможность указания не одной цели, а целой группы. Выделенные зловещей красной рамкой враги будут уничтожены все до единого, если, конечно, атакующие не сложат головы раньше. Другая интересная возможность — встроенный редактор формаций. Запрограммировав под себя несколько построений, вы сможете эффектно менять их прямо по ходу боя, причем юниты будут держать строй даже в движении, так что об этих разнузданных толпах из StarCraft и TA можно забыть — дисциплина и порядок во всем, это девиз Wartorn.

Демо-версия Wartorn пока "неиграбельна", зато очередную зарисовку грядущих битв можно чуть ли не еже-



недельно скачивать на сайте www.wartorn.com. Основной недостаток "демы" — отсутствие возможности заткнуть человека с трехмерным лицом, который после каждого запуска читает нам чудовищно занудную лекцию о величии будущей игры. Сам процесс, как и обещалось, полностью 3D и немного напоминает Wargames (даже название схожи, верно?). Графика, пожалуй, более яркая, рельеф более выпуклый и реалистичный, но в целом качество моделей и текстур особенного восторга не вызывает — быть полностью трехмерной стратегией в наши дни непросто. Особенно раздражают плоские взрывы — пожалуй, именно они мешают поверить в происходящее. Разработчики активно рекомендуют 3D-акселератор, и вместе с этой железякой хилых потуг Pentium 200 вполне хватит. Увы, потребуется еще и 64 мегабайта памяти — всю эту трехмерную роскошь и огромные карты надо где-то хранить. Игра обещает появиться до первого снега.



Река затягивается

Глубочайшим образом уважаемая игроками Cryo редко балует любителей стратегических игр. Поэтому, впервые заслышав о стратегической игре в реальном времени и полном 3D — **RiverWorld**, мы со всех ног бросились добывать информацию о проекте и... сразу же уперлись лбом в непробива-



емую стену — проект оказался глубоко засекречен. Было это, если нам не изменяет память, года полтора назад. Тогда картинки из игры и сама идея "трехмерной" RTS казались просто фантастическими. Но время шло, а работа стояла — сроки выхода RiverWorld все откладывались и откладывались. И если в начале этого года игра все еще тянула на титул "революционной", то сейчас планка опустилась до "интересной".

На стенде Cryo разработчики RiverWorld выглядели несколько уставшими, и немудрено — очередной срок выхода игры, сентябрь, похоже, опять срывается, и ребятам приходится работать день и ночь. Альфа-вер-



сия, в которую нам разрешили поиграть, выглядит все еще очень сырой. Тот уровень 3D-графики, который поражал год назад, сегодня уже не кажется верхом совершенства — действующие лица и здания смотрятся схематично и движутся не слишком правдоподобно. Единственное, что разработчикам по-настоящему удалось, — водная гладь, которая ведет себя как самая что ни на есть живая. Кроме того, свидетели были поражены возможностью плавно менять масштаб изображения, переходя от вида сверху к крупному плану.

Жанр игры, памятуя о квестовых наклонностях авторов, назвать совсем не просто (попробуйте классифицировать первую "Дюну"), но то, что ядро игры — стратегия в реальном времени, сомневаться не приходится. Строительство зданий, добыча ресурсов, воспитание кадров и научные исследования — этот джентльменский набор RTS ожидает нас и в RiverWorld. Количество анимированных 3D-объектов и средств перемещения из самых разных эпох не поддается пересчету. Более ста оригинальных персонажей, все, как один, 3D-модели, станут нашими соратниками в борьбе за власть. Среди них такие известные люди, как генерал Эйзенхауэр, Христофор Колумб, Рокфеллер, Альберт Эйнштейн и другие. Не пугайтесь, разработчики не сошли с ума от переутомления, а всего лишь построили сюжетную линию игры по



мотивам фантастических романов Филиппа Жозе Фармера.

Разумеется, качество заставок и дизайн интерфейса бесподобны — в этом Cryo нет равных. Насколько интересно будет выглядеть все в целом, станет ясно после выхода игры, который намечен на... вчера.

Молилась ли ты на ночь?

Еще одна стратегия в реальном времени, на этот раз — **Solar** от UbiSoft, привлекла наше внимание своим внешним видом. С экранов на нас глядит типичный Populous: The Beginning, которого мы с вами ждем уже не первый год. Действительно, игрушки во многом схожи: богатый деталями трехмерный ландшафт, морфинг зданий и рельефа в реальном времени и часто употребляющиеся слова "бог", "молиться" и "жертва".

Мы берем на себя руководство одним из множества диких племен, населяющих далекую страну, и начинаем двигать дикарей к благоденствию и процветанию. Каждый человек в пле-



мени, несмотря на свой малый рост и плоский внешний вид, является оригинальной личностью, со своими параметрами, которые надо будет учитывать при трудоустройстве. Скажем больше, в Solar "крестьяне" разделяются на "мужчин" и "женщин", со всеми вытекающими отсюда последствиями. Добыча многочисленных ресурсов, научно-волшебные исследования, строительство — в этой части игры все вполне привычно.

Разработчики гордятся специальными эффектами, вроде туч горящих стрел, озаряющих своим светом окружающее пространство, или мелких осколков, на которые разрываются несчастные враги при прямом попадании из пушки.



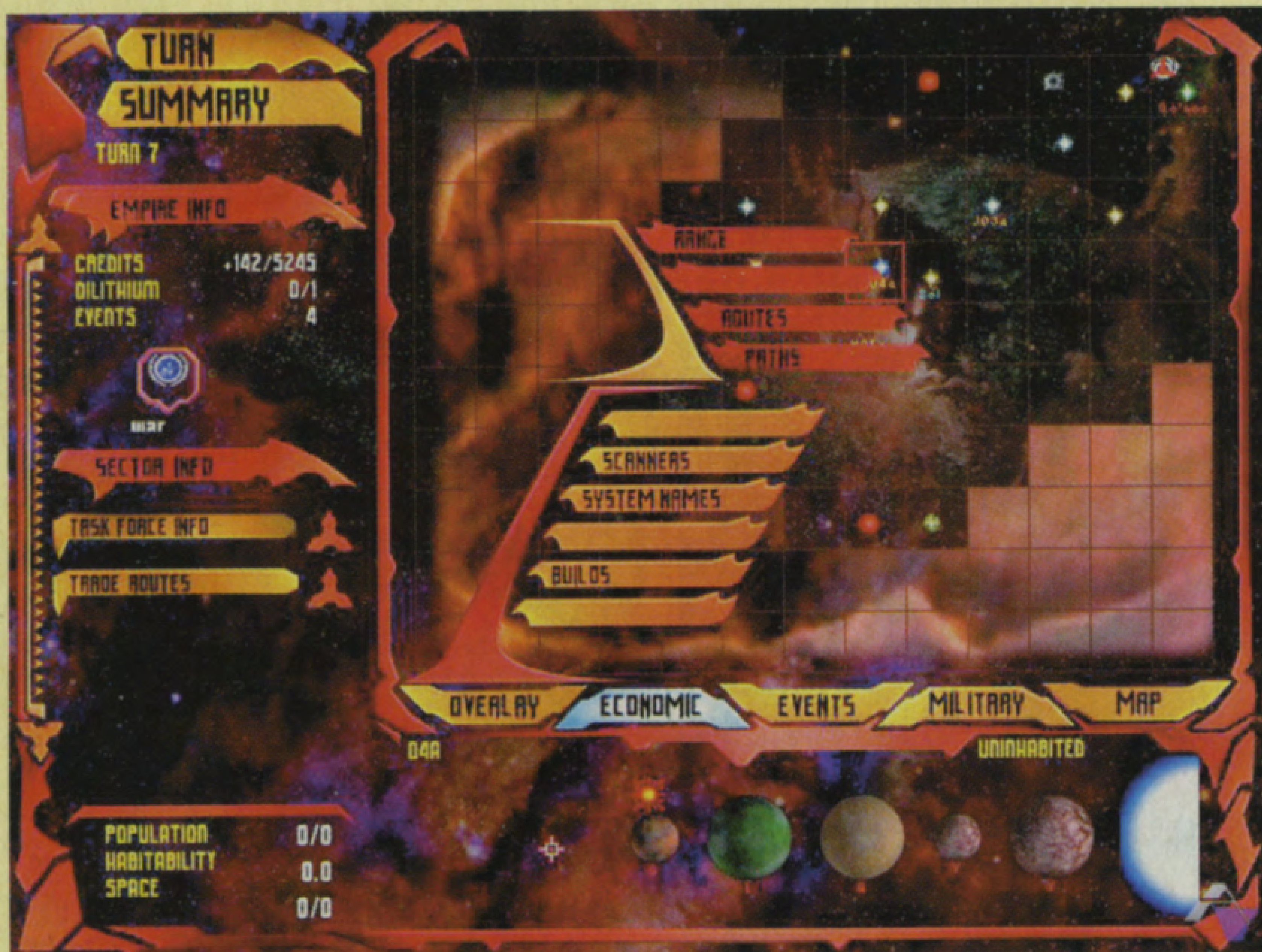
Самое смешное, что в качестве минимальных системных требований значится P90/16 без 3D-акселератора. Похоже, это опечатка. "Мы сравняем горы с землей и поднимем моря к небесам", — обещают авторы. Не забудьте только приобрести Voodoo 2, добавим мы, иначе процесс терраформирования затянется. Solar выйдет к концу этого года.

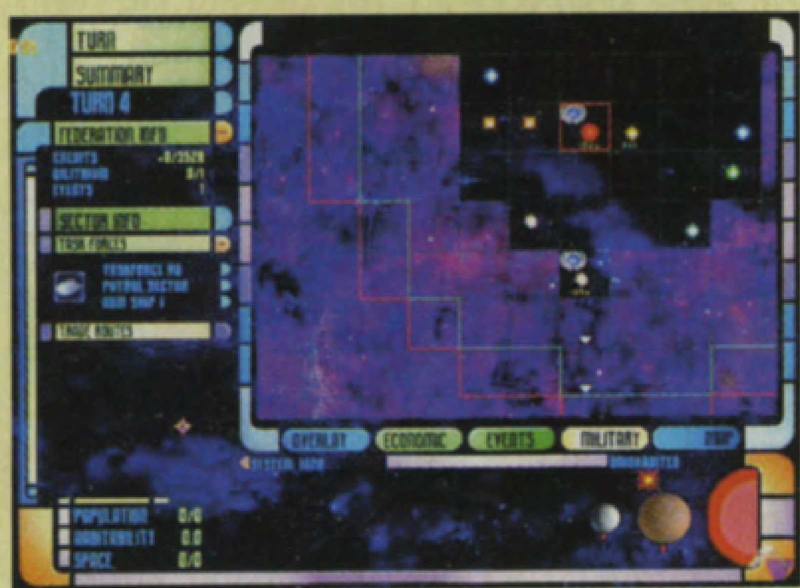
Мыльная опера

Все-таки американцы — жадные люди. Вцепятся в какую-нибудь идею и давай качать из нее деньги, пока она всем не надоест. Главное, что это наблюдается везде: в фильмах, книгах, а уж в компьютерных играх и подавно. Пример тому — очередной **Star Trek: The Birth of the Federation** от MicroProse.

Новая серия мыльной оперы проходит на фоне стратегических декораций, но на этот раз "Звездный поход" не будет похож на другие даже сюжетом. Игроку предоставляется возможность создать вселенную заново. В его распоряжении огромный флот, сотни ученых и чистый лист бумаги, на котором можно писать историю.

В BoF присутствуют пять рас из предыдущей части (The Next Generation), и за каждую можно сыграть. Отсюда и разнообразие путей для захвата галактики: мир и дипломатия землян; воинственная политика Клингонов; развитие торговых путей у Ференгов и многое другое. Прежде чем выбрать расу, игрок может ввести некоторые особенные параметры: размер галактики, уровень





сложности, автоматический или ручной контроль за боем, стартовые технологии для каждой расы, а также роль "местных" народов.

Большая часть игры в BoF проходит за контрольным экраном, откуда посылаются приказы войскам. В начале галактика являет собой дикий, неизведанный вакуум, исследовать который приходится разведывательным кораблям-скаутам.

После разведки начинается непосредственный захват планет, разворачивается крупномасштабная война, в общем, все как положено. Безусловно, каждый раз ваша галактика генерируется заново. Боевой интерфейс схож с лукасартсовским Rebellion — приказы отдаются всем кораблям, а бой ведется как бы от третьего лица.



Игра не одинока в своем жанре, и ближайшим ее соседом является, конечно, Master of Orion II. Во многом эти проекты схожи, поэтому приверженцы MOOII, скорее всего, найдут пристанище в бескрайних просторах Birth of the Federation. Выход полной версии намечен на 4-й квартал 1998 года.

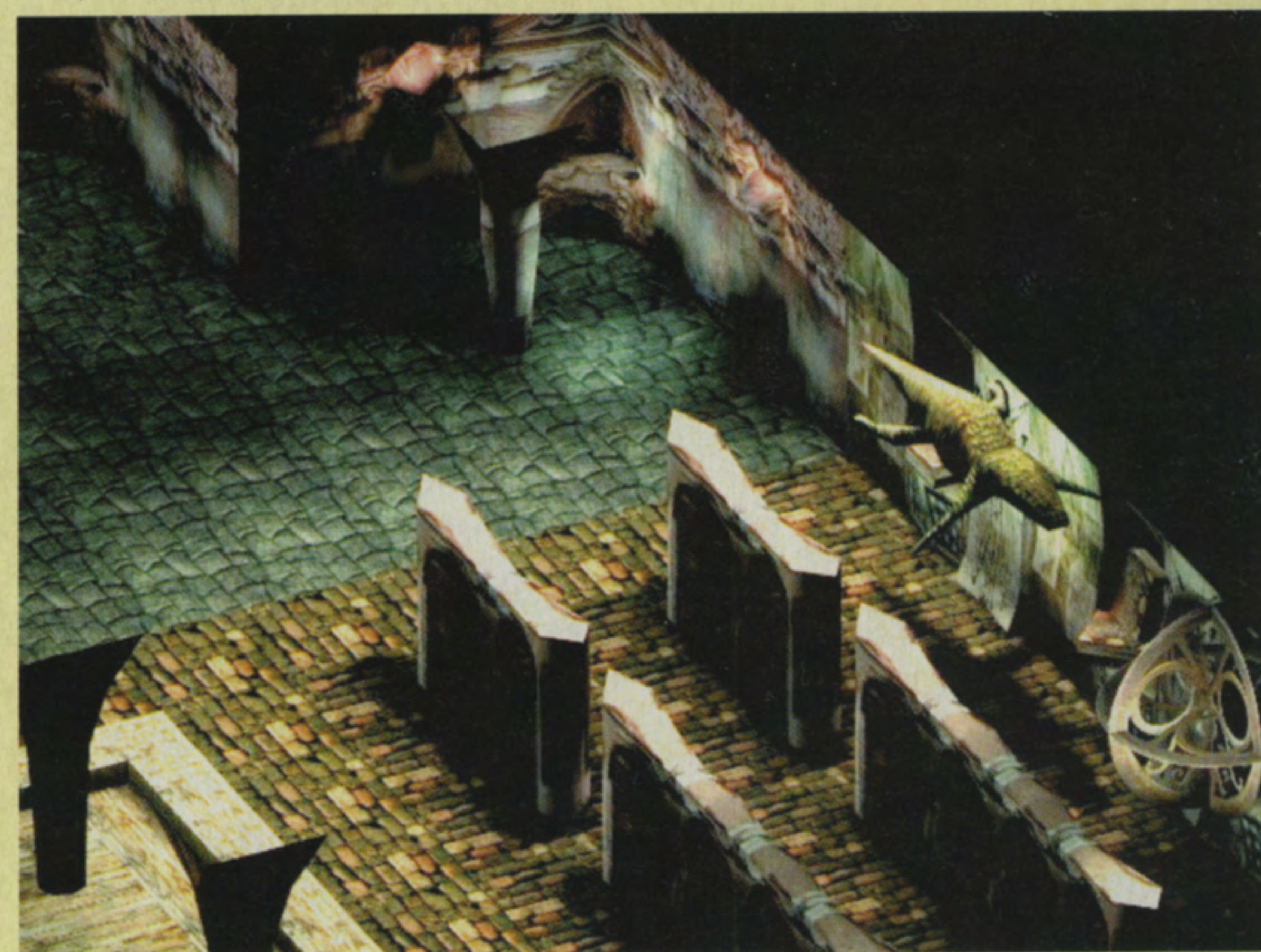
Здоровый садизм

"Если бы **Dungeon Keeper 2** был кинофильмом, я пригласил бы Джека Николсона на роль Horned Reaper'а, Ума Турман сыграла бы Госпожу, а я сам отлично выглядел бы в образе Bile Demon'a", — говорит продюсер игры Ник Голдсуорси (Nick Goldsworthy), известный в народе как Доктор G. Как видим, сотрудники Bullfrog все еще способны шутить, несмотря на потерю отца-основателя и генератора идей Питера Мулинье (Peter Mulineux).

На недавней ECTS образ будущего Dungeon Keeper 2 оброс дополнительными деталями, а регулярно распространяемые пресс-службой Electronic Arts диски с новыми картинками из игры позволяют легче пережить тяготы разлуки — увы, никто уже и не заикается о выходе DK2 осенью этого года. Весна 1999-го, господа!

Между тем работы над игрой идут полным ходом, а команда выросла до 35 человек. Разработчики поставили перед собой очень непростую задачу — перевести игру целиком на 3D-рельсы. Специально оптимизированные для 3D-акселераторов эффекты обещают поразить наше воображение. Вместо плоских полупрозрачных спрайтов в подземелье поселятся объемные монстры из настоящих полигонов и текстур. Вместе с объемностью персонажи обретут и свою "территорию" — больше не выйдет мариновать десяток существ на одной клетке игрового поля.

Подобные изменения были произведены не столько в угоду моде на 3D, сколько для того, чтобы сделать сражения более интересными. Раньше мы просто хватали пригоршню монстров и бросали несчастных в самую гущу боя, надеясь, что наши



"замесят" врага. Теперь атаку и оборону придется продумывать как следует, учитывая рельеф местности. К примеру, толстым Bile Demon можно загородить проход, расположив позади эльфийских лучников. В целом битвы перестанут быть "войной чисел", когда чем больше, тем лучше. Каждое из существ Тьмы, а всего их три десятка, отличается от других смелостью и жестокостью, сопротивляемостью к различным видам атак и даже настроением. А чтобы у игрока не возникало сомнений, что его слуги занимаются именно тем, что им приказано, художники-аниматоры Bullfrog обучили персонажей десяткам реалистичных движений.

Одиночные миссии связаны в захватывающе интересный сюжет, в ходе которого мы на пару с Horned Reaper'ом будем искать дорогу в солнечный мир героев. Каждая миссия имеет несколько вариантов прохождения, а внимательные игроки откроют доступ к секретным уровням и получат дополнительные задания. Многопользовательская часть также подвергнется тотальной переработке



— 16 человек по локальной сети или Интернету, бесплатный выделенный сервер. Участники смогут биться в командах или "все против всех", объединять силы против многочисленных героев или сражаться с компьютерными "хранителями". Любителей deathmatch'a ожидает сюрприз — возможность игры "от первого лица" в роли одного из детей Тьмы.

Пока проект слишком далек от завершения, чтобы подробно описывать детали,— все может поменяться еще тысячу и один раз. Авторы уверяют, что подарят нам лучшую в мире стратегическую игру, проникнутую здоровой атмосферой дьявольщины и садизма. Насчет последнего можно не сомневаться — от FMV-роликов к DK2 тащится вся редакция.







МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ ПОДГОТОВЛЕНЫ
ОЛЕГОМ ХАЖИНСКИМ И МИХАИЛОМ КАЛИНЧЕНКОВЫМ
(по собственной информации и пресс-релизам фирм-разработчиков).

Последние романтики

Михаил Калинченков

Corsairs

Предельная банальщина, но похоже на правду: технический прогресс поставил крест на рыцарских подвигах; огнестрельное оружие обезличило противоборствующие стороны; "романтическое" море сменило паруса на броню; д'Артаньяны и Дрейки приказали долго жить... К счастью, не все: веселые люди из Microids International предлагают нашему вниманию демо-версию... пиратского симулятора Corsairs (издатель Monolith).

Со времен Pirates! Gold от MicroProse не было еще ничего подобного: "Корсары" снова возвращают нас в удалой пиратский XVIII век, когда на Карибах цвело и развивалось великое Флибустьерство. Конечно же, нам предстоит стать одним из Береговых братьев, пройти путь от простого капитана захудалой шхуны до предводителя нескольких сотен головорезов.



География для общего развития

Антураж восстановлен со всем тщанием. Здесь и корабли тех времен, и реальные личности (Черная борода, Сюркуф), и выверенные географические названия, и карты (в начале вся карта для нас абсолютно неизвестна и открывается по мере прохождения), и... много еще чего! Кстати, место действия не ограничится Карибским бассейном. В полной версии нам обещают экзотику вроде побережья Австралии, Мадагаскара, Индийского океана. Сражаться можно за одну из четырех сторон: Англию, Испанию, Голландию и Береговое братство. Непонятно только, за что разработчики невзлюбили исконно пиратскую французскую нацию. Может, оттого, что сами французы?





В шкуре пирата

А вот это уже на "Пиратов" не похоже! В "Корсарах" придется не только плавать и стрелять из бортовых орудий, но еще и отдавать приказы каждому кораблю (а их только в начале игры целых пять), каждому человеку (!), самолично следить за ходом боя и при этом еще как следует считать деньги.

Теперь любому кораблю можно указать особенный тип движения, например "в один конец" или "туда-обратно". Это удобно, но когда ситуация на море меняется, приходится очень активно работать мышью, чтобы издать новые приказы.

Бросив якорь у берега, можно набрать команду, залатать корабли после боя или построить новые, заняться торговыми операциями. Более того, владельцы значительных капиталов могут заняться преображением родного порта, потратив крупные суммы на апгрейд некоторых портовых сооружений. У любого порта можно пришвартоваться только в определенном месте, однако такая стоянка редко бывает долгой — как только ваши капитаны обнаруживают цель, они немедленно начинают преследование, не реагируя на приказы.

Война или экономика?

Экономическая жизнь пирата заканчивается, как известно, при дележе добычи, а вот военная... Вся жизнь корсара — борьба, битва за жизнь, но такого накала, как в "Корсарах", я еще не встречал. После этой игры поневоле проникаешься к господам флибустьерам, речь об их профессионализме, конечно, еще большим уважением. У нас нет практически ни одной минутки отдыха, опасность грозит везде, даже на якорной стоянке. Сам бой проходит в обстановке нервного напряжения, ситуация то и дело выходит из-под контроля, а ведь в финальной версии нам придется еще и выбирать тип пушки и заряда (картечь, шрапнель, бомбы и бортовой залп — ого!).

Самое интересное: в полной версии мы получим уникальную модель абордажного боя, которая даст возможность управлять каждым отдельно взятым человеком (всего будет доступно управление не более чем 30 членами команды). Для эстетов — шпионаж (об этом авторы умалчивают, поэтому ничего конкретного пока сказать нельзя).

Ночной кошар

Все хорошее когда-нибудь кончается. Вышесказанное, безусловно, характеризовало игру с лучшей стороны, но авторы сделали нечто, убившее саму суть. Они поделили игру на миссии! Казалось бы, по логике вещей, какие миссии могут быть у корсара? Конечно, выполнение заданий губернаторов и прочих важных лиц можно назвать миссиями, но зачем вырывать их из общего контекста? Почему нельзя просто плавать, грабить в свое удовольствие, ощутить всю романтику, всю прелесть пиратского существования, наконец? Честное слово, обидно. Обязательно надо сунуть под нос бедному геймеру жесткую сюжетную линию. Причем линия эта настолько стремительна, что за выполнением задания я не успел рассмотреть ни красот дизайна кораблей, ни пейзажей южного моря, ни многого другого, а жаль — графика в игре очень неплоха. Надеюсь, в релизе миссии станут хоть чуточку интереснее или (мечты, мечты) исчезнут совсем, оставив нас один на один с игрой. Последние итоги мы подведем в конце ноября, именно тогда планируется появление полной версии "Корсаров". А пока посмотрите на игру глазами авторов. Адреса в Интернете: разработчики — www.microids.com, издатели — www.lith.com.

1. Режим waypoint'ов.
2. Якорная стоянка возле Гренады.
3. Одинокий испанец нарвался на неприятности!

Прибытие поезда-II

Олег Хажинский

Railroad Tycoon II

Есть игры, которые знают себе цену. Нет особенной нужды в хитроумных рекламных кампаниях, поиске возможностей попасть на страницы журналов с пространными интервью ни о чем, умело подогреваемом общественном мнении. Мнение подогревает само себя, а журналисты ищут встреч без лишних подсказок. Ведь достаточно взглянуть один раз на картинку, и где-то внутри тебя срабатывает реле: да, я буду в это играть. Такие игры приближаются к нам не торопясь, но с огромной инерцией — как первый локомотив 4-4-0 American C, груженный лесом и сталью. Десять лет спустя железная дорога замкнулась в круг: у нас в гостях демо-версия Railroad Tycoon II.

Много лет назад, когда теперешнюю выпускницу средней школы в полосатых клешах можно было отыскать за букетом гладиолусов только по огромному белому банту, мы играли в Railroad Tycoon. Великая игра великого сказочника Сида Мейера надолго изъяла нас из реального мира, и даже необходимость периодически менять дискеты в дисководе, чтобы "загрузить вокзал", и минутные ожидания ("Поиск", был такой компьютер) не могли помешать нам строить Свою Дорогу. Ностальгия... Railroad Tycoon II работает на новеньком Pentium II идеально, 17-дюймовый ViewSonic радует глаз значительно больше, чем черно-белая "Электроника", "вокзал грузится" в мгновение ока, и никто не мешает играть. Все как прежде, только прошло десять лет.



Введение в предмет

О чем плач? Об азбучной, вообще говоря, игре. Имеем страну, города, поселки, фабрики, фермы и шахты. Каждый занят своим делом, в поте лица производя на свет божий некий товар — лес, уголь, сталь, мясо, молоко и так далее. Произведенное, но невостребованное годами гниет на складах, а ведь наши земляки ньюйоркцы мечтают получать товары народного потребления и свежее молочко, владелец соседней фабрики во сне видит исключительно уголь, а дедушка в далекой деревне Балтимор пятый год ждет письмеца от мальчика Джона. Кто доставит письмецо дедушке? Мы!

Железные дороги преобразили лицо Америки, сделав ее (тяжелый вздох) Америкой. Наши стальные дороги свяжут города между собой, наладив перевозку пассажиров и почты, доставят требуемое сырье на заводы и заберут оттуда готовую продукцию. И везде — деньги, деньги, деньги. Люди готовы платить нам за доставку товаров, а найти, что и куда не проблема, страна большая. Вот только не одни мы такие умные. Чертов капитализм, свобода предпринимательства душит. Пронырливые конкуренты судорожно захватывают самые сочные рынки, режут землю своими железными дорогами и отвоевывают у нас сферы влияния. Азарт бьет через край — начал играть и пропал. Вот в такие, дети, игры мы рубились на заре перестройки.

На самом деле, Railroad Tycoon II не имеет прямого отношения ни к Сиду Мейеру, ни к игре нашего пионерского детства. Дизайнер этого творения — Фил Штейнмейер (Phil Steinmeyer), основатель и ведущий программист компании PopTop Software, человек, уже сделавший себе имя в индустрии благодаря двум первым Heroes of Might & Magic. Закончив эту работу и покинув New World Computing, Фил озаботился поиском идей для следующего проекта. Идеи витали где-то между ролевой игрой класса Ultima III-VII и ремейком "паровозной" игры Сида Мейера. На чем PopTop и ее издатель Gathering of Developers (GOD) остановили свой выбор, думаю, объяснять не надо.





Первоначально никто и помыслить не мог об игре как о прямом "сиквеле" Railroad Tycoon. Проект проходил под кодовым названием Iron Horse и, в принципе, планировался как полностью самостоятельная игра, лишь чуть-чуть напоминающая творение Сида Мейера. Однако в феврале этого года вдруг обнаружилось, что MicroProse готова по сходной цене уступить название "Railroad Tycoon". С этого момента цель поменялась на полностью противоположную, — ребята вовсю стали приближать бывшего "Железного коня" к шедевру десятилетней выдержки. "Это была очень сложная задача, — говорит Фил. — Гораздо более сложная и масштабная, чем, например, разработка HMM2. Мы находимся сейчас в очень щекотливой ситуации. Если игра удастся, все скажут: конечно, передрать дизайн великой игры может каждый. А если провалится, наверняка не избежим обвинений в творческой несостоятельности: ничтожества, запороли такой дизайн!"

Да, ситуация действительно непростая. Но, похоже, PopTop с честью удастся из нее выпутаться. Их Railroad Tycoon II — счастливое сочетание старого и нового, не просто цитата из классика в золотом переплете, а самостоятельное произведение, исполненное на высочайшем профессиональном уровне. Впрочем, давайте смотреть.

Просто

Обычно "вторая часть" игры получается сложнее первой и, как дно старого корабля ракушками, обрастает новыми "фичами" и "опциями" — результатом требований продвинутых поклонников. Но в данном случае Railroad Tycoon II не стала много сложнее. Разнообразнее — да, но игру, как и раньше, можно освоить за пять минут, не залезая в документацию. Никаких семафоров и стрелок — машинисты разбираются друг с другом сами. Высшее экономическое образование для игры на рынке ценных бумаг не требуется — все безыскусно и прозрачно. Единственная головная боль, которая грозит нам в будущем, — забота об уровне воды и масла и наличии песка в

1. Гданьск, сердце индустриальной Европы.

2. Эта книжка в тяжелом переплете может содержать очень неприятную для нас информацию. Кстати, ее можно двигать по экрану. Зачем?

3. Восточное побережье с птичьего полета. Заметьте, никакой потери детализации — это результат работы S3D.

"железных конях". Впрочем, достаточно грамотно расположить обслуживающие здания на транзитных станциях, и проблема будет решена.

Интерфейс очень удобен. Помощь по правой кнопке мыши, сплошной drag и drop, контекстная подсказка и грамотно преподносимая статистическая информация, — через десять минут вы чувствуете себя в игре, как дома. И самое главное — роскошная графика. Каждое диалоговое окно, каждая рамочка прописаны в мельчайших деталях. Да что там прописаны — озвучены! Чего только стоит едва заметный, на грани слышимости, и вместе с тем такой мощный гул парового двигателя в экране работы с составами...

Что нового

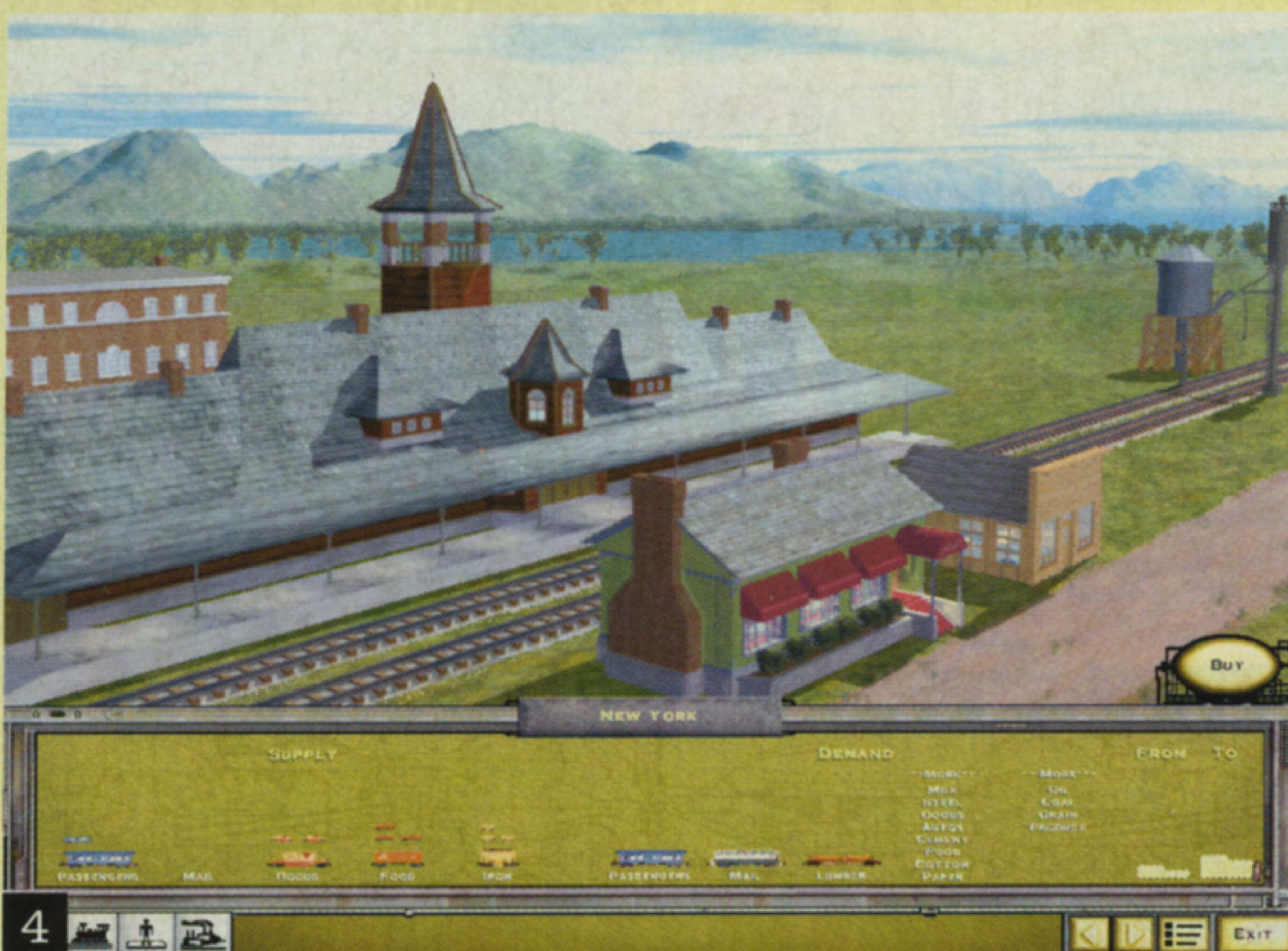
Графика, пожалуй, претерпела самые серьезные изменения, что естественно — прошло немало лет. Разработчики сразу приняли для себя стратегическое решение: делаем игру в 3D. Результатом их трудов стал графический engine S3D, способный работать в разрешении 1024x768, в 8- или 16-битном цвете, успешно "прокачивая" при этом до 300 тысяч полигонов на одном экране. Рельеф местности можно ориентировать по четырем осям и масштабировать без потери детализации. Все прочие объекты в игре остались спрайтовыми, и художникам пришлось здорово потрудиться, просчитывая каждое деревце в четырех положениях.

Результаты работы перед вами. Картинка на экране живет своей жизнью. Игрушечные паровозики резво бегут к родным станциям, вне зависимости от того, сколько их "бежит" на одном экране одновременно. Фабрики загрязняют девственную пока атмосферу, океанские волны накатывают на песчаный берег, а невидимые листья на деревьях вторят неслышному ветру. Лязг металла, мычание коров и уличный гомон смешиваются в колонках в единую "индустриальную симфонию", звуки которой завораживали нас еще в конкурентном Transport Tycoon.

История

Что еще? Игра стала больше и длиннее. Специальный человек перелопатил гору исторических документов и помог команде создать исторически достоверные карты и сценарии. Рельеф местности, будь то обе Америки, Англия, Африка или Россия (да-да, мы тоже попали в игру), создавался с использованием данных, полученных со спутника.

Время действия теперь начинается в 1804 году и заканчивается аж в 2000-м. Постепенно к молоку и лесу добавляются новые, более оригинальные грузы, а ж/д-долгожителям удастся самолично перевезти первые вагоны урановой руды. Всего разработчики обещают более 30 различных типов грузов. Перевозить их предполагается с помощью локомотивов, которых также стало больше (51 против 30 в первой части), и теперь они заметно отличаются друг от друга не только по тактико-техническим характеристикам, но и внешне.



Немного RPG

В демо-версии PopTop'овцы оставили нам всего два сценария, впрочем, игра такого уровня и на двух картах может отнять у вас месяц — ведь каждый раз объекты индустрии располагаются случайным образом, а AI конкурентов (работа над которым отняла очень много сил и ресурсов) каждый раз удивляет новыми ходами. Основная проблема — разработчики отняли у нас возможность записываться, превратив стратегическую игру в RPG длиной в жизнь.

Кстати, кое-какие элементы ролевой игры в RRTII действительно есть. Главное действующее лицо — "мы", то есть некая исторически реальная личность с седой окладистой бородой. На совете акционерного общества результаты нашей работы на посту регулярно оцениваются, успехи поощряются прибавками к зарплате, а неудачи — лишением премии. Под нашим началом трудятся менеджеры, личности не менее реальные, но без бороды, а с усами. У меня, к слову, работал хороший человек по фамилии Дизель. Управляющие выполняют примерно ту же функцию, что и губернаторы в Master of Orion 2. Каждый человек дает нам определенные бонусы при строительстве, торговле и так далее. Мы платим этим людям зарплату, можем уволить и встретить потом в качестве советника злейшего врага. Нам, кстати, также ничто не мешает в любой момент уволиться, прихватив нажитое годами упорной работы добро, — игроку в RRTII разрешено иметь сколько угодно независимых фирм.

Много финансов

Анализ гроссбухов за каждый финансовый год на протяжении двух столетий может многое рассказать вам об истории фирмы, но читать их вовсе необязательно. Вообще говоря, если операции на бирже кажутся вам слишком запутанными, их можно отключить. Но лучше этого не делать: неужели вы не получаете удовольствие от заколачивания денег на биржевых спекуляциях, скупки слабых компаний, объединения капиталов с конкурентами или... объявления себя банкротом и "побега" в другую фирму!

В отличие от оригинальной игры, где,









верный своим принципам, Сид Мейер оставил только свободную игру с "нуля" до "бесконечности", в PopTop сочинили для нас еще и тематические миссии с особенным целями: построить трансконтинентальную дорогу, поднять обнищавшую компанию к вершинам финансового Олимпа, заменить провонявший гарью паровой "флот" на дизельных красавцев.

Кроме "отдельно стоящих" сценариев, авторы разработали несколько кампаний, состоящих из десятка небольших, но весьма зубастых миссий, построенных на реальных исторических событиях. Вариантов масса: хочешь, играй один, без надоедливых конкурентов, — и здесь RRTII превращается в расслабленный вариант SimCity; захотелось напрячься — пожалуйста, 32 электронных оппонента готовы разорвать вас на куски.

Конечно же, в новой игре появится и то, что десять лет назад было еще не принято. Редактор карт (который работает уже в демо-версии и делает это просто замечательно), а также многопользовательский режим на выделенном Интернет-сервере типа battle.net для 16-ти железнодорожных магнатов одновременно.

В PopTop уверяют, что соединения в 28,8 будет достаточно для игры такой кучи народу без задержек, и в это очень хочется верить, потому что multiplayer в Railroad Tycoon должен быть исключительным. Игра не ограничивает нас какой-то одной моделью поведения — вы можете действовать агрессивно и тянуть одеяло на себя, или искать дружбы соседей, строя дорогу вместе, или просто играть на бирже и болтать с приятелями, даже не уложив ни единой шпалы! Кстати, популярный в первой части фокус с использованием своих дорог в качестве заборов, преграждающих путь конкурентам, здесь не пройдет. Теперь нам разрешается использовать чужие железные дороги — только плати за километраж.

Финал

Демо-версия (которую вы найдете на нашем диске) пройдена вдоль и поперек, хотя настоящие фанаты продолжают бить один рекорд за другим. Попробуйте, к примеру, пройти сценарий "Cape to Cairo" к 1887 году. А на уровне Expert? А без cheating'а? Другие проводят время, создавая в редакторе подробнейшие карты родной страны или области, благо готовый результат можно записать и выложить в Интернет.

В PopTop сейчас вовсю анализируют послания игроков, и очень много советов и пожеланий идут в дело — игра еще далеко не закончена, впереди по меньшей мере месяц отладки. Если вы чувствуете, что Railroad Tycoon II — это ваше, обязательно загляните на сайт разработчиков (www.poptop.com). Там вы найдете последние новости и ссылки на сайты фанатов, которые растут нынче, как грибы после дождя. Наш же предварительный вердикт таков: перед нами игра, сделанная профессионалами с большой буквы. Удивительно, но безусловная вторичность не вызывает обычного раздражения. Возможно, мы просто соскучились по старым добрым стратегическим играм...

4. Пожалуй, 3D-модели зданий на станциях могли бы быть и покрасивее. Правда, их очень много — рестораны, гостиницы и склады, — через пару десятков лет вы не узнаете это место.

5. Доступ к статистической информации вроде состояния складов на станциях организован очень удобно.

6. Трагедия на дороге — результат невнимательного отношения к подвижному парку.

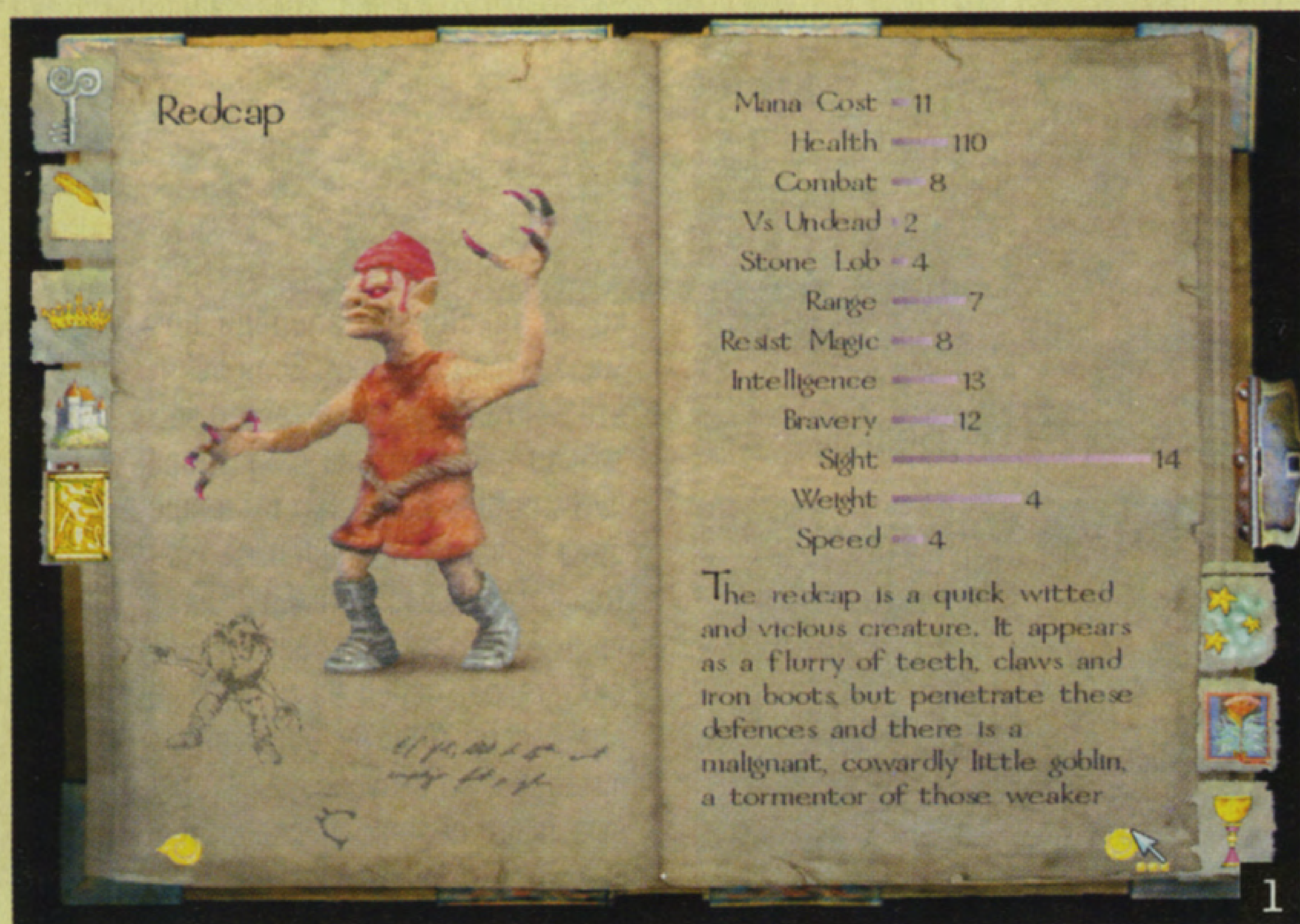
После X-COM

Олег Хажинский

Magic & Mayhem

X-COM стал частью прошлого, но тех, кто сделал эту игру, не стоит списывать со счетов. Мысль о том, что люди, которые создали одну из самых великих компьютерных игр в истории человечества, еще существуют, прекрасно себя чувствуют и — самое главное — продолжают заниматься своим делом, наполняет сердца радостью. Что дальше? Этот вопрос не давал нам покоя на протяжении года. Вчера С Толстой Сумкой На Ремне принес нам пухлый пакет. Посылка пришла из далекой страны. Magic & Mayhem (Mythos Games/Virgin), то, что после X-COM.

Об этом проекте было известно бессовестно мало. Разработчики весьма скупо делились с прессой информацией, и периодически появляющиеся в печати превьюшки оказывались маловразумительными журналистскими поделками на тему, лишенными всяческого оптимизма. Что-то из области фэнтези, "реального времени", на UFO совсем не похоже. Упоминались какие-то цифры, два, мол, десятка монстров и аж пять — заклинаний. Вся эта арифметика звучала дико. Все равно что говорить: "В X-COM было более пяти различных типов инопланетян и около двадцати разнообразных систем вооружения".



На самом деле

На этом месте, по всем законам нашей профессии, я должен выдержать эффектную паузу, а потом заорать благим матом: "Как вы все ошибались! Magic & Mayhem — игра нашей мечты!". Честно говоря, сразу после прохождения двух демонстрационных миссий (миссий, слышите, миссий!) планировался именно такой вариант. Однако за время написания предыдущего абзаца холодный разум победил эмоции — и воплей не будет. Magic & Mayhem — птица высокого полета, но из другой весовой категории. Не ждите былого размаха.

RPG, action, тактика

Три основы, три составляющих части... Будете смеяться, но игра опять с трудом лезет в стратегические ворота. Больше всего результат напоминает, как ни странно, "Аллоды". Местами — Hexplore и Diablo, но на порядок более интеллектуальные. По настроению — Warhammer: Dark Omen и Myth, по философии — Magic the Gathering. Неплохие соседи, верно?

Игрок — новичок в магии, каким-то невероятным образом очутившийся в сердце волшебной страны, в которой всем заправляют маги-бароны. Меняя миры как перчатки, мы двигаемся в сторону родного дома, постепенно набираясь опыта и силы.

Предваряя первую миссию, разработчики ненавязчиво обращают наше внимание на Книгу — местную Большую Советскую Энциклопедию. История волшебных миров, рассказ о существах, их населяющих, список заклинаний, описание магических артефактов. Во всем этом чувствуется серьезная работа — хочется прерваться на время и самым внимательным образом проштудировать весь том, как когда-то UFO-педию. И даже больше заполненных текстом и гравюрами страниц нас радуют страницы пустые — ибо им нет числа, а значит — игре есть куда развиваться.



Играем

Бывалого игрока может смутить простенькая, чуть ли не примитивная игровая система. Миры-уровни, по закоулкам разбросаны всякие сундучки, продукты питания и волшебные артефакты. Нехитрый набор известных заклинаний позволит нам не умереть в первые же минуты путешествия. Магическую энергию можно потратить на вызов нескольких зомби и домовых, которые станут нашими верными слугами до самой смерти, или "расстрелять" огненными шарами, устроив в местном лесу приличный пожар. Встретив враждебного мага, мы отвлекаем его слуг отрядом зомби, а сами заходим с фланга и всаживаем в усатого пяток fireball'ов. Не ожидавший такого отпора агрессор срочным порядком покидает этот мир через портал, а мы успеваем проскользнуть за ним, оставив свою армию разбираться с остальными.

Здорово, весело, красиво и быстро. Настоящее приключение. Но где здесь глубина X-COM?

Глубина

Чтобы оценить весь масштаб игрушки, надо пройти ее несколько раз. После первого сражения, перед тем как броситься навстречу новым, мы можем "заняться собой". Что это значит? Во-первых, в прошлом бою мы заработали сотню очков опыта, и теперь должны их потратить. У главного героя есть несколько характеристик, вроде здоровья или запаса маны, в которые можно "вложить" заработанный опыт. Очков мало, а вариантов много — так все становится более интересным. Помимо развития собственной натуры, на продажу предлагаются некие талисманы, которые стоят, на первый взгляд, безумно дорого. К чему нам эти стекляшки? Не торопитесь с выводами, мы подходим к самому интересному.

Этими самыми талисманами ограни-

1. Обилие параметров у каждого персонажа внушает оптимизм.

2. Чтобы восполнить запасы маны, достаточно встать в центр магического колодца. Или... поставить туда своего слугу! Итак, кто контролирует больше колодцев, тот имеет большую власть.





чено количество доступных в бою заклинаний. Сами заклинания заключены в магических артефактах, которых у нас может быть больше, чем талисманов. А теперь главная хитрость: перед каждой миссией мы "связываем" выбранные талисманы и артефакты, приводя спящие в них заклинания в боевую готовность. Один и тот же корешок, объединенный с талисманом "добра" или "зла", дает совершенно разные заклинания, и, таким образом, перед игроком встает серьезнейшая проблема выбора. Кого взять — эльфов или зомби, предпочесть огненный шар или молнию? Количество всевозможных вариантов стремительно возрастает, а доступных талисманов ох как мало. Вот здесь и начинается Игра.

Одни создания идеально подходят для ближнего боя, но совсем не годятся для сражений с Умертвиями. Умелые лучники слишком слабы в рукопашном бою, а очень умелые — стоят чрезмерное количество маны. Молния бьет насмерть, однако поражает не только цель, но и всех поблизости. Некоторые заклинания отлично работают в паре с другими, и "лучшей" комбинации не существует — каждая магическая палитра предполагает свою тактику ведения дуэли.

Вся эта катавасия с выбором заклинаний, как я уже говорил, очень напоминает Magic the Gathering в облегченном варианте и реальном времени. Выбранная палитра заклинаний не только должна быть "мощной", но и хорошо работать против конкретного противника с его "палитрой". Все это чем-то похоже на стародавнюю игрушку от Accolade, но корни "Дуэли магов" гораздо глубже. В 1984 году братья Голлоп сотворили для ZX Spectrum хит Chaos, а в 1989-м, уже будучи Mythos Games, сделали продолжение, назвав его Lords of Chaos. Спустя девять лет, после двухгодичной работы, старая идея получила новую жизнь.

Свистки и колокольчики

Класс игры чувствуется с первого экрана. Безупречный интерфейс меню, неяркая, но уверенная графика. Игровой "движок" не может похвастаться новыми технологиями и сделан полностью в 2D, изометрическая проекция и спрайты — в точности X-COM'овские. С "небольшим" изменением — теперь это 800x600, 16-битный цвет, с изумительным качеством прорисованные детали пейзажа и, что самое главное, — достоверная и быстрая анимация. Короче, внешний вид игры не вызывает ни малейшего раздражения, даже больше — радует закормленный глаз.

Верные себе, ребята из Mythos создали этот мир из горючих материалов. После активной магической перебранки окружающие пейзажи напоминают полигон для ядерных испытаний — обугленные деревья, выжженная трава, разрушенные здания. Судя по "деме", особенно выпуклого рельефа в игре не будет, но поле зрения персонажей самым тщательным образом просчитывается с учетом препятствий — деревьев, скал и домов. Эффект динамического освещения, исчезнувший было в X-COM: Apocalypse, в M&M вернулся вновь, а звуковое сопровождение достигло, без преувеличения, небывалых высот.

Секрет обаяния M&M прост: при небольшой сложности проекта (если сравнивать его с тем же X-COM) работы над игрой шли в течение двух лет, и за это время авторы прекрасно успели оптимизировать графический "движок", отстроить AI и баланс сил, довести звук и графику до профессионального уровня. А в том, что концепция игры за прошедшее время совсем не устарела и выглядит свежо и оригинально, — непосредственная заслуга разработчиков, людей, которые уже не раз доказали, что умеют делать хорошие игры.

Играем-2

В демо-версии всего две страны-миссии, но вот уже второй день я играю в нее и играю... Секрет в бесконечном разнообразии игровых ситуаций. Во-первых, рельеф местности, как и в X-COM, "псевдослучайный" и меняется от запуска к запуску. Во-вторых, интересно попробовать различные комбинации заклинаний, количество которых даже в "деме" с трудом поддается подсчету (вообразите, что начнется, когда в игру вступят обещанные пять десятков). В-третьих, враги ведут себя довольно интеллектуально, а главное — нестандартно, так что приходится принимать их всерьез.





Написание искусственного интеллекта, по словам Джулиана Голлопа, было очень сложной задачей. Разработчик AI Энди Грин (Andy Greene), ранее занимавшийся физикой высоких энергий, начал борьбу с нечеловеческим интеллектом еще при написании UFO: Enemy Unknown. В Magic & Mayhem мы увидим самые последние результаты этих исследований: враги должны учиться на своих ошибках и приспосабливаться к нашей тактике. Иного выбора, кроме как стать умнее, у них нет, ведь предопределить заранее линию поведения противника при бесконечном разнообразии заклинаний и объектов просто невозможно.

Секрет обаяния M&M прост: при небольшой сложности проекта (если сравнивать его с тем же X-COM) работы над игрой шли в течение двух лет...

Демо-версия, без сомнения, достойна скачивания, а особенно нетерпеливые могут заглянуть на сайт разработчиков www.mythosgames.com — там вы всегда найдете свежую информацию об игре. Напоследок приятная новость для самых "медленных" читателей: минимальные системные требования — P100/16, а рекомендуемые — P133/32. Живем! Только раздобудьте видеокарточку с 2 мегабайтами памяти на борту. Сроки? Скоро!





3. Это лишь один из миров, в полной игре их будет несколько.

4. Враг разбит, вокруг дикий беспорядок, на голову валятся огненные шары — самое время делать ноги!

5. Магические бури, которые периодически обрушиваются на нашу голову, требуют более серьезной защиты, чем зонтик.

Близнецы

Олег Хажинский

Knights & Merchants

После долгой работы в голове образуется желание поиграть во что-нибудь ужасно красивое и чудовищно умное, например в Settlers. Но что делать, если ваша копия Settlers временно недоступна? Выход есть! Обратите внимание на Knights & Merchants от Joymania Entertainment. Это почти так же красиво, настолько же умно и не менее интересно.

Внешнее и внутреннее сходство "Рыцарей и торговцев" с "Поселенцами" далеко не случайно. Игра создавалась как "наш ответ Settlers", и придумали ее люди, принимавшие непосредственное участие в разработке первых двух частей мегапопулярного сериала. Что ж, есть повод для прямых сравнений. Однако поскольку версия Blue Byte опаздывает к открытию соревнований на пару месяцев, начнем с изучения Knights & Merchants.

Горы не нашедших применения товаров у вестовых столбиков навсегда ушли в прошлое, как, впрочем, и сами столбики.

Родной look & feel

Разумеется, экс-блюбайтовцы не стали резать курицу, несущую золотые яйца, и оставили внешний вид игры без серьезных изменений. Все те же милые пейзажи, добротно прорисованные домики, живые персонажи. Вот фермер вышел в поля убирать урожай, колбасных дел мастер, выработав все запасы, задремал в ожидании следующей порции свинины, а это — лесник, заботливо прилаживающий саженец, который через десяток минут сам же срубит и отправит к плотнику на дрова...

Сюжет более далек от оригинала, чем "картинка": махровый феодализм, да еще и гражданская война — красочные подробности в документации и видеороликах. Почему почти каждую миссию нам приходится заново отстраивать экономику — не совсем понятно, но, уверен, объяснение есть и будет предъявлено по первому требованию. Не все ли равно?

Мы играем только за одну сторону, и многочисленные враги отличаются от нас лишь цветом. Однако 20-ти миссий и полного набора multiplayer-режимов вполне достаточно, чтобы утолить Settlers-голод. Миссии весьма разнообразны — здесь и "тактические" задания без грамма экономики, и, напротив, полномасштабные сражения на больших картах. Менять уровень сложности нельзя, а тот, что есть, — растет от миссии к миссии, позволяя игроку войти в курс дела и увлечься.

Merchants

Строительство экономики перестало напоминать лабораторную работу по предмету "Системы массового обслуживания" (МАИ, Максимов, кафедра 308). Крестьяне получили относительную свободу передвижения, и непреодолимых пробок теперь почти не бывает (ребята цепляют друг друга разве что в дверях). Горы не нашедших применения товаров у вестовых столбиков навсегда ушли в прошлое, как, впрочем, и сами столбики. Тропинки сменились широкими булыжными мостовыми, и разработчики рекомендуют оставлять три полосы движения на основных магистралях города и не лениться мостить широкие площади перед важными зданиями вроде склада.

Как и в Settlers, ни крестьяне, ни строители, ни прочие работяги не слушают наших прямых приказов и перемещаются, как им в голову взбредет. Управлять происходящим мы можем, лишь возводя новые здания и меняя приоритеты в потоке товарооборота.

Разнообразие товаров в экономике Knights & Merchants способно шокировать даже бывалого "сеттлеромана". Чтобы не быть голословным: их 27, начиная с бревен и заканчивая лошадьми. Шесть видов оружия, вино, хлеб, колбасы и, конечно, сундучки с золотом. Каждый товар обязательно откуда-то берется и где-то надобен, так что количество зданий и профессий в игре я предлагаю вам оценить самостоятельно.

Обилие сырья приводит к возникновению длинных производственных цепочек. К примеру, чтобы произвести банальные кожаные доспехи, мы должны построить ферму и засеять поля, соорудить свинарник и выкормить зерном свиней потолще, доставить окорока к дубильщику (для которого требуется отдельная дубильня) и только потом передать шкуры мастеру по доспехам (ищите его в соответствующей мастерской). Далее доспехи попадают в бараки — и воин готов к труду и обороне. Если учесть, что на некоторых этапах слугам приходится таскать промежуточное сырье на склад, а потом — обратно, а движутся они бесконтрольно, самостоятельно выбирая пути, — общая картина здорово запутывается, и найти в цепочке слабое звено





1. Встреча на мосту. Дозорные на башнях не только оповещают войска о приближении врага, но и умеют сбрасывать на головы проходящих мимо соперников камни. Иногда они, правда, покидают свой пост — извините, перерыв на обед.





становится довольно сложно. Теперь вообразите, что нам еще нужно заботиться о добыче угля и руд, производстве оружия, продуктов питания, рачительно относиться к зеленым насаждениям и при этом — формировать новые отряды и вообще вести боевые действия.

У вас кружится голова? Не волнуйтесь, в действительности все гораздо веселее. Печься о путях перемещения грузов от здания к зданию нам больше не надо, а потому играть стало проще. Целый кусок Settlers, посвященный оптимизации транспортных магистралей в королевстве, исчез. Это не хорошо и не плохо — просто по-другому. Главное, что при таком варианте у нас освобождается больше времени для военных действий, а это в K&M — игра в игре.

Knights

Настоящий прорыв по сравнению со вторыми Settlers — появление полномасштабных боевых действий. Игрок может создать сколь угодно большие армии и вести их в бой по собственному разумению. Хлипкие ополченцы, мечники-конники, пикейщики-копейщики, лучники с арбалетчиками и даже закованные в броню рыцари — игра предлагает полный диапазон защитников родины с любым состоянием ее закромов.

Вояки одного типа объединяются в отряды произвольного размера и готовы менять строй, как в Myth, и бежать в атаку, как в Warhammer: Dark Omen. Если не обращать внимания на несколько кривое управление, все просто замечательно: авторам удалось сотворить отличную тактическую часть и выдержать баланс сил.

Лучники и арбалетчики в больших количествах не знают себе равных. Однако в ближнем бою ломаются под топорами пехоты, как сухой тростник на ветру. Конники отлично справляются с пехотой, но и против лома есть прием — копейщики. Люди не умеют видеть затылком и здорово пугаются, обнаружив отряд врага у себя в тылу. Рельеф работает на сто процентов. Грамотно организованное нападение может свести потери до нуля, в то время как тупой удар в лоб при прочих равных условиях приводит к тотальному поражению. Это очень хороший показатель.

Короче говоря, тактические сражения больших армий сами по себе могут сделать честь отдельной игре, и тот факт, что штанишки, рубашечка и топорик в руках каждого воина изготовлены, можно сказать, собственными силами на собственных мануфактурах, лошадки заботливо выращены в личных конюшнях, а обучение бойца оплачено звонким золотом, добытым в королевских штольнях, наполняет сердце гордостью. Это МОЯ армия.

Есть во всем этом обратная сторона. Очень, знаете ли, тяжело терять отряд рыцарей, понимая, во что он тебе обошелся. А ведь вояки, кстати, еще и едят за троих, и винцом балуются. Содержать огромную армию нахлебников очень тяжело. Приходится выкручиваться, но это совсем другая история.

Залог успеха в бою — быстро работающий компьютер. Очень часто большие битвы превращаются в форменную свалку, а недостаток команд с клавиатуры и "горячих клавиш" требует от игрока виртуозного владения мышью. Несмотря на то что графика в K&M достаточно четкая, не всегда понятно, куда именно "смотрит" знаменосец отряда (остальные его члены пребывают в постоянном и иногда броуновском движении), отсюда возникают досадные накладки.

Бойцы чаще всего ведут себя достойно, но порой срываются и демонстрируют вселенскую тупость. Из всего множества целей лучники выбирают безобидных крестьян, игнорируя приближающийся отряд пехоты, или просто кружат вокруг точки назначения, вместо того чтобы встать спокойно и начать стрельбу...

Графика, звук и все-все-все

Поиграв чуть-чуть в 1024x768, в 800x600 переключаться уже не хочется. Ваш процессор может быть другого мнения на этот счет, но на PII игра работает исключительно быстро в любом разрешении. Очень жаль, что авторы не предусмотрели регулирования скорости течения времени — периодически возникает желание немного ускорить занудный процесс добивания вражеского города или, наоборот, замедлить игру во время особенно сумасшедших вражеских атак.





Несомненно, в сравнении в Settlers 3 графика K&M выглядит бледнее, но что вы хотите — это 256 цветов. Ни к качеству прорисовки зданий, ни к достоверности анимации персонажей никаких претензий не возникает. Вода, тень и огонь в "сеточку" перестают раздражать через пять минут игры. Звуковое оформление не вызывает отторжения, а музыкальная дорожка, более того — радует человеческое ухо и записана очень профессионально.

...штанишки, рубашечка и топорик в руках каждого воина изготовлены, можно сказать, собственными силами на собственных мануфактурах...

Нужны выводы? Уже сейчас понятно, что K&M, при всех своих достоинствах, не удастся "убрать" ближайшего конкурента — третьих "Сеттлеров". Если, конечно, в Blue Byte не допустят какой-нибудь фатальной оплошности. И дело даже не в том, что на Settlers 3 работает армия профессиональных художников и программистов, а K&M делали три с половиной человека. И не в том, что в Settlers 3 будут аж четыре полностью различных воюющих стороны и морские сражения. И не в редакторе миссий, хотя все это продлевает жизнь игре и увеличивает ее популярность. Settlers 3 ожидает успех в любом случае, потому что это Settlers 3...



Knights & Merchants

Разработчик	**Joymania Entertaintment**
Издатель	**Interactive Magic/TopWare**

Резюме

Авторы Knights & Merchants считают свою игру "правильными" Settlers, но правду мы узнаем лишь через пару месяцев, после выхода очередного творения Blue Byte...

Системные требования

ОС	**Windows 95/98**
Процессор	**Pentium 100** (рек. Pentium 200+)
Память	**24 Мбайта**
CD-ROM	**4x** (рек. 8x)
Видеосистема	**SVGA, 2 Мбайта**

Дополнительная информация

- 85 Мбайт на HDD

Рейтинги

Графика	**83%**
Звук	**90%**
Сюжет	**80%**

Интересность

86%

2. Нет ничего приятнее, чем бить беззащитных крестьян.

3. Грамотное расположение зданий и дорог не играет такой принципиально важной роли, как в Settlers 2, но все еще остается существенным.

Плохо забытое старое

Михаил Калинченков

Dune 2000

Говорят: время покажет. Далекий 1992-й... Геймеры взахлеб играют в НЕЧТО, зовущееся Dune 2. Играют с упоением, насквозь, вдоль и поперек. Проходят годы... Появляются такие гиганты, как C&C, StarCraft, Total Annihilation. А ветераны все ждут чуда, ждут возвращения "того самого", что разом заткнет все эти клоны за пояс. Дождались. Дождались?



На дворе 1998-й. Те же геймеры и... та же Dune! Только 2000-я. Что же это такое?! Выходит, врет поговорка? А как же научный прогресс? Нет прогресса.

Кому это надо?

Вернемся во времена, когда Dune 2 только появилась. Переворот в мире компьютерных стратегий, начало нового жанра. Целых три стороны-участницы, уникальное вооружение и многое

Никто не посмотрит на вас изумленно, услышав нерусское "C&C-клон", а уж что Красная Армия всех сильней, мы знаем не по книжкам...

другое. Ясно было, что на этом игровая индустрия не остановится, дан толчок в новом направлении. И точно: как грибы после радиоактивного дождя выросли из этих посевов сначала робкие, а потом все более смелые создания. Сейчас никого (среди геймерской общественности, естественно) не удивишь знанием всех кланов орков и их предводителей, никто не посмотрит на вас изумленно, услышав нерусское "C&C-клон", а уж что Красная Армия всех сильней, мы знаем не по книжкам.

Каждый последователь старался привнести в движение что-то новаторское — пусть немного, но свое. С развитием технологий у нас появились 3D-юниты, 3D-рельеф и даже "3D-физическая модель". А вот про основателя рода все забыли. И вдруг — бац! Гром среди ясного неба — будет, будет продолжение древнего боевика! Подняли головы ушедшие в подполье бойцы невидимого фронта, началась активная чистка мышек. Но как велико было разочарование несчастных... Получить почти точную копию игры шестилетней давности!

Посмотрим правде в глаза

Итак, начнем разбор с самого дорогого сердцу — с боевой мощи. Как нам и обещали, состав участников остался без изменений (добавились лишь "пехотинец" Thumper и инженер). Однако нам обещали и "тотальную графическую переработку". И где она, позвольте спросить? Все как было, так и осталось. Юниты выглядят мелко, гранатометчик сливается со своим "смертоносным" оружием. Мало того, Light Infantry подозрительно похож на Minigunner'а из C&C. А во что они превратили столь любимый нами Sonic? В 92-м он явно выглядел адекватнее. Вспомните, если танку не был отдан приказ об атаке, на его огонь не отвечали вражеские юниты, безусловно, не способные разглядеть ультразвуковую волну. Теперь на несчастного "Соника" враги слетаются, как осы на сладкое! Герой нашего детства стал медленным, неповоротливым и потерял былую дальнобойность. И если раньше танк был превосходным оружием против турелей, то теперь годится только на противопехотную роль.

Продолжим... Плачьте, ветераны войн на Арракисе! Юнита "орнитоптер" больше не существует. Помните C&C'шный air strike? Получите копию. Есть только upgrade, после которого при появлении изображения "птички" рождается некоторая надежда... Но нет, это всего лишь начинает готовиться авианалет, причем черт знает сколько времени. По аналогии с C&C, можно ожидать от бомбометания результата, равносильного разрыву атомной бомбы. Как же! Допускаю неточность попадания в один заход, но сделать их три и не уничтожить цель — это уже патология.

А столь эффективная тактика вытаскивания полуразбитой техники прямо с поля боя? Забудьте о ней. Привожу простой пример. Несколько моих танков погибают у стен вражеской базы. Топ-

...Более известна как Дюна

Сергей Снорк

Трудно найти тинейджера младшего, старшего или предпенсионного возраста, который не мог бы с ходу назвать единственное в этой Галактике месторождение спайса. Еще труднее найти человека, никогда не игравшего в стратегию реального времени. Жанр RTS отмечает в этом месяце очередную веху своего развития — выход в свет сиквела (или, точнее, ремейка) той самой, легендарной, "Дюны".

Несомненно, для своего времени появление Dune 2 было безусловной сенсацией. Многочисленные потомки, составляющие ныне самостоятельный и, более того, возможно, самый популярный жанр — RTS/wargames, хранят в себе главные черты "праматери всех стратегий" практически без изменений, как доказательство происхождения. Игровая концепция "Дюны" оказалась настолько удачной, что была подвергнута слепому клонированию, несмотря на санкции ООН, в количествах, не поддающихся описанию. Дурной



пример подали Blizzard и сама же Westwood Studios.

Удивительное "Разное"

Но время не добавило в тактико-стратегические игры ничего нового. Даже идея деления на три расы, как не мной

1. Все те же эмблемы...


2. Ментат Ордосов — полуробот. Раздражает его манера выговаривать шипящие буквы.


3. Ментат Атрейдесов вовсе не олицетворяет своим видом благородства Дома.

теры отправлены на выручку. Вытаскивают пару, остальные погибают. И что вы думаете? "Птички" преспокойно возвращаются к месту стычки, где и складывают навеки свои буйные крылья.

Непроходимая тупость как родных юнитов, так, впрочем, и вражеских. Два пехотинца, не торопясь, расстреливают танк, который и гусеницей не пошевелит, чтобы раздавить их, а будет упрямо долбить пушкой, не причиняя практически никакого вреда.

Ладно, хватит. Напоследок смех сквозь слезы. Знаете, что делают со спайсом, после того как сборщик (ну не поворачивается у меня язык харвестером его назвать!) возвращается на базу? Его сжигают, и за этот маразм дают кредиты! Впору refinery крематорием называть. Кстати, не знаю почему, но если сборщика не ткнуть носом, из двух спайсовых полей он выберет дальнее. Это принцип или ошибка программиста?

И еще одно. Отныне нам дозволено выделять группы юнитов рамкой! Прогресс?

Этот пресловутый баланс сил

Разработчики сулились: "Характеристики юнитов будут изменены для достижения более тонкого баланса". В результате сложных математических перерасчетов баланс исчез вообще. Создатели почему-то решили, что наличие у все трех Домов практически одинакового вооружения приведет к более сложной и искусной борьбе за выживание (а как приятно было играть за Харконненов, единственных в своем роде имеющих тяжелую пехоту...).

Основная ставка сделана на строгое разделение вооружения. Иначе говоря, если это танк, то изволь воевать против техники, а не солдат расстреливать. Кстати, не могу понять одну вещь. Для уничтожения солдата ракетами надо его ими просто засыпать, в то время как тяжелому танку вполне хватит и трех-четырех выстрелов — это логично. Но как легкая или слабо бронированная техника выдерживает десятки попаданий, тогда как все тот же тяжелый танк гибнет с нескольких выстрелов, ума не приложу!

Создать эффективно работающую оборону стало просто невозможно, ибо турельки совсем слабые, а мобильные юниты не умеют патрулировать территорию (и это конец XX века!), приходится все время следить за обороной, беспрестанно дергаться с одной части карты на противоположную. После StarCraft'а и TA это жутко раздражает.

Здания тоже перекочевали из прошлой части, но, в отличие от юнитов, выглядят гораздо приятнее. На мой взгляд, неудобен способ апгрейдов зданий для получения новых юнитов.

К плюсам можно отнести возможность продажи построек (правда, сейчас этим мало кого удивишь). Радарная карта теперь обнаруживает летательные аппараты. Стратегические возможности по сравнению с Dune 2 явно расширились, но и тут нашлись откровенные ляпы. К примеру, вне зависимости от количества Heavy Factory



5. Такой вот самолет будущего...


6. Не понимаю, зачем он увозит сборщика?

в один момент времени можно производить только один тяжелый юнит. Где логика вещей?

AI врага однозначно не стал умнее. А если и стал, то очень ловко это скрывает. Во всяком случае классический прием "толпа танков — и вперед!", изобретенный скромным стратегом по имени Иван-дурак, прекрасно проходит. Это в случае атаки. В случае же обороны непроходимая тупость обнаруживается еще ярче: имея несколько путей для атаки моей базы, войска противника избирают наиболее хорошо защищенный, ну и, само собой, терпят огромные потери.

Для уничтожения солдата ракетами надо его ими просто засыпать, в то время как тяжелому танку вполне хватит и трех-четырех выстрелов...


7. Падишах Шаддам IV.

Да, надо, конечно же, упомянуть и исконного жителя песков Арракиса — Шаи-Хулуда, Великого червя. Честно говоря, никакой он не великий. Мы потеряли возможность выделять зверушку курсором, атаковать ее, соответственно, тоже нельзя (войска открывают

справедливо было отмечено, — не изобретение разработчиков StarCraft'a, а наследие тех героических времен. По Марку Шагалу, человеку свойственно эксплуатировать как можно дольше нечто, однажды удачно найденное. В этом причина экстенсивного развития не только RTS, но и всех остальных жанров.

Что же нового ждет нас в Dune 2000? В основном это новинки, недоступные ранее из-за чисто технической убогости железа прошлых лет. Максимум, на который способен C&C-"движок", — графика (Hi-color), видео и (главная, по утверждению разработчиков причина, заставившая их создать ремейк) multiplayer. Да, ведь во времена второй "Дюны" сетевая игра была скорее исключением, чем правилом.


4. Ментат Харконеннов безнадежно болен наркоманией...

Как бы то ни было, ГОСТ на C&C-клоны, если он существует, был списан именно с "Дюны". Ну а сейчас бессмертное творение Фрэнка Херберта в очередной раз переживает реинкарнацию.

И хоть неприятно это говорить, но приходится признать, что в немалой степени популярности этой игры способствовал, как модно сейчас выражаться, "налет дешевой аркадности". Все ж таки любое творение, рассчитанное на массовую аудиторию, неизменно размывает культовые рамки. Оригинальная литературная "Дюна" обладала слишком сложным сюжетом для компьютерной игрушки. Отсюда пошли Ордосы и иже с ними. Фанаты Херберта до сих пор не перестают удивляться, откуда же взялись осадные танки и "пороховые бочки на колесах" девастаторов в войне народов, никогда не употреблявших иного оружия, кроме лазеров, ножей и зубов местной фауны?

Кстати о фауне. Независимо от литературной основы, "Дюна" (и старая, и новая) выгодно отличается от многих иных стратегий наличием раздела "Разное", хоть и состоящего из одного единственного пункта ("Червь, Отец вечности, Старик пустыни"). Игру с большой буквы всегда отделяет от халтуры внимание к мелочам, никак не связанным с основным действием (про сюжет я уже оговорился).



Dune 2000	
Разработчик	Westwood Studios
Издатель	Westwood Studios

Резюме
То, чего ждали долгие 6 лет, но так и не дождались. То, что должно было превзойти все ожидания, но не превзошло их. Наконец, то, что останется в памяти RT-стратегов как величайший провал Великой Игры.

Системные требования

ОС	Windows 95
Процессор	Pentium 90
Память	16 Мбайт
CD-ROM	4x
Видеосистема	SVGA

Дополнительная информация
- Многопользовательский режим: LAN, Интернет, модем
- 60 Мбайт на HDD

Рейтинги

Графика	75%
Звук	90%
Сюжет	70%

Интересность
72%

огонь только при ее приближении), да и мозгов у червяка точно поубавилось: я расстреливал его десятком гранатометчиков, а он спокойно полз мимо. Может быть, теперь среди его характеристик присутствует параметр "сытость"? Впрочем, свою функцию третей противостоящей силы он по-прежнему выполняет превосходно. Сборщиков не успевают доставлять на базу.

Ментат безмолвствует

Вот о чем писать абсолютно не хочется, так это о страшном слове "интерфейс". Он настолько убог и забит, что просто диву даешься: как в наше время можно было так все извратить? Основное тому доказательство — двухмерные юниты и объемные курсоры! Может быть, для разработчиков это новость, но в других играх делают наоборот. Или это ключ к успеху?

Отдельно хочется обратить внимание на миссии. Я прошел половину миссий за каждый Дом и не заметил в них особого разнообразия. Более того, они просто копируют друг друга: "собрать столько-то спайса", "убить всех" и прочее. Зачем в таком случае три воюющих стороны — не все ли равно, какого цвета ваши войска?



Последнее желание перед смертью — пообщаться со своим ментатом во время миссии, поговорить о жизни, испросить совета. Молчит ментат...

Вердикт

Помнится, в пресс-релизе было сказано, что "над мультиплейером трудятся опытные люди, на него будет сделан упор". Не знаю, кто эти "опытные люди", но многопользовательская часть выглядит недоработанной. Во-первых, отсутствует такая функция, как Fog of War. Господа, ну мы же не в каменном веке! Лучше уж без поддержки модема игру делать. Во-вторых, наши бойцы — люди горячие, им подавай жаркие бои с сотней участников, а такие эстетические методы, как захват вражеского Construction Yard'а инженером-оверкиллером им не нравятся. Приходится договариваться об их неприменении. Плюс сильный дисбаланс юнитов оказывает большое влияние на тактику, поэтому многие игры заканчиваются клинчем — "толпа танков, и кто кого пересидит". Увы, но игра по модему интересна лишь в первые часы, далее становится просто скучной.

Давайте улыбаться

Как это ни банально, и в бочке дегтя есть ложка меда. И в первую очередь хочется сказать пару добрых о звуке. Думаете, какие звуки могут быть в RTS, кроме выстрелов да взрывов? Лично мне как-то неинтересно идти в бой без музыкального оформления. А марши в Dune 2000 бесподобны, ничего не скажешь. Это не просто фон, это именно Марши, которые в минуту атаки заставляют быстрее идти на приступ, а во время отступления поднимают настроение.

Наконец, графика. Разработчики сделали небольшой подарок владельцам медленных машин. Они могут выбрать 8-битный режим, в то время как обладатели скоростных процессоров будут наслаждаться 16-битной графикой. В этом режиме, конечно, видно гораздо больше, и спецэффекты на высоте: прозрачный дым, хвосты ракет, эффектные взрывы, и это далеко не полный список. Отдельной похвалы заслуживают видеобрифинги, мастерски сыграны роли ментатов Домов. К сожалению, заставки в конце миссий отсутствуют (эх, развратил нас C&C!).

Послесловие

А игра между тем довольно хорошо продается, и это легко объяснить. RT-стратеги в отношении Dune 2000 разделились на две группы: фанаты, ждавшие выхода так долго, что практически уверовали в ее уникальность и неповторимость, а теперь, закрыв глаза, продолжают расхваливать игру; вторые — те, кто живут в ногу со временем, сразу распознали все недостатки проекта и теперь будут утверждать игру на звание "Разочарование года". Сложно сказать, кого больше. Наверное, фанатов, на что и рассчитывала Westwood. Слишком много людей начинало свой геймерский стаж с Dune 2, и эти люди будут играть в D2000. Ведь любим мы не игры, а себя в них, свои воспоминания, свое прошлое. Но три нуля после отлитого в золоте названия так и останутся тремя нулями, а Dune 2000 — пожелтевшей фотографией из далекого прошлого, обработанной в Adobe Photoshop. Не больше. Но и не меньше.

...И изойдешь слезами

Народу новую "Дюну" ждет неисчислимо (впрочем, дождались). Это, пожалуй, тот самый случай, когда и овцы сыты, и волки целы. Девелоперы, понимаешь, обогащаются, играя на ностальгических струнах наших сердец, а мы... Эх, чего уж там, иногда приятно, что кто-то большой и сильный дарит нам игрушку из нашего босоногого детства. Как было сказано об одной известной группе: они могут лажать сколько угодно, но потом сыграют что-нибудь из старого — и изойдешь слезами.

Возвращаясь к разговору об инновациях, впервые реализованных в Dune 2, отмечу, что не все из них нашли свое логическое развитие в молодом "стратегическом отродье". К примеру, нигде еще не видел я такой удачно выполненной системы помощи, как с использованием ментатов. И на сюжет здорово играет!



Другая идея, намного опередившая свое время, состояла в использовании мультисекторной карты для беззлобно создаваемой нелинейнойсти сюжета. (Впрочем, вру. Об игре F.K.&D.-2 слыхали?) Это ли не повод для удивления, плавно переходящего в восхищение?

Вначале была "Дюна"

Да, в заключение скажу, что время появления старой "Дюны" — это главный период нашей с вами истории, время засевания, давшего сегодня роскошные плоды в виде Unreal & Q2 (Wolfenstein 3D), Incubation & JA2 (UFO) и вот-вот выходящего Tiberian Sun (СамиЗнаетеЧто). И перед тем как открыть свежекупленную коробку, достаньте дискеты с чердака, оботрите с них пыль и погрузитесь хоть на полчаса в пустынный мир планеты Арракис, более известной как Дюна.



8. А вот и он, Великий червь!

9. Мои Атрейдесы добивают базу Ордосов.

10. Такая вот небольшая армия.

11. Видите! Я же говорил — крематорий!

И Рим не сразу строился...

Михаил Калинченков

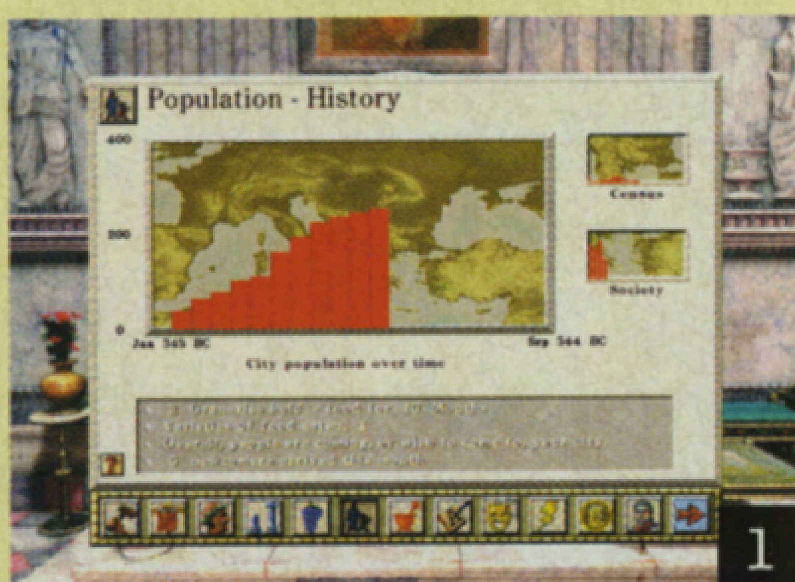
Caesar III

Римская империя. Вымуштрованные легионы ожесточенно бьются с ордами варваров. Срочно необходимо укреплять границы — и вот уже потянулись на север длинные ленточки дорог, а по ним — вереницы повозок. "Там будет стоять город!" — скомандовал суровый император... Будет, точно — третья часть известного сериала от Impressions Studios (подразделение Sierra) отправилась на поиски своего зрителя. Мы уже посмотрели "Цезаря-3" и прониклись, а вы?

Не одну долгую ночь просидели геймеры за второй частью легендарного "Цезаря". Да и сам я, признаться, с удовольствием поигрывал в эту научно-популярную игрушку, желающую чтобы мы показали ей все свои таланты — лучше всего таланты архитектора, политика и военачальника (это вам не SimCity). Пообщавшись какое-то время с третьей частью, мы с удовлетворением кивнули головой: перед нами

С ростом населения замызганные трущобы потихоньку превратятся в особняки, местное население оденется в яркие одежды...

действительно полноценная игра, а не какой-нибудь add-on (как может показаться после анализа демо-версии). Разработчики тщательно учли все пожелания поклонников, улучшили то, что было, включили в игру множество новаторских "фишек". Впрочем, давайте по порядку.



Что нам стоит град построить!

Кажется, авторы задались целью воссоздать архитектуру Древнего Рима в мельчайших подробностях. Здания прекрасно детализованы, сразу угадывается великолепный романский стиль.



Но в первые минуты впечатление, можно сказать, нулевое. Жилые дома, префектура и колодец — все! Невзрачные лачуги, мелкие людишки, снующие туда-сюда, — это не внушает ни малейшего уважения к великой цивилизации. Не торопитесь с выводами. С ростом населения замызганные трущобы потихоньку превратятся в привилегированные особняки, местное население оденется в яркие одежды и примется вальяжно дефилировать по широким проспектам.

Дабы жизнь новоявленным "новым римлянам" не казалась медом, в игре имеется так называемый Форум (суть налоговая полиция, если по-свойски). Разместите здания в разных частях города, и сборщики налогов примут на себя эту тяжелую обязанность — вытрясать из вас деньги (налоговые проценты лучше не трогать, иначе будет очень сложно восстановить баланс отраслей).

Как только количество душ переберется за первую сотню, появятся новые сооружения. По сравнению с предыдущей частью основное расширение архитектурного парка пришлось на сельское хозяйство и промышленность. Играющему понадобится трезвая оценка возможностей карты конкретного сценария: появились пшеничные поля, виноградники, железно-рудные прииски. И это в значительной мере оживило "Цезаря". Можно даже сказать, что теперь весь игровой процесс разбит как бы на отдельные отрасли. С возникновением ферм игрок начинает заниматься сельским хозяйством — к примеру, рассчитывает расход провизии для населения (впрочем, это может сделать и советник; а вот самому приходится вычислять количество зернохранилищ, ибо каждый потерянный мешок зерна может привести к миграции населения). Развивается торговля — и играющий возводит товарные склады, предприятия по переработке добываемого сырья, шахты, лесопилки и еще много чего.

Как уже говорилось, игра "настоятельно требует", чтобы вы хоть немного соображали в архитектурном планировании — иначе намучаетесь, прежде чем сумеете результативно "прикрепить" появившиеся здания к уже застроенному центру города — так, чтобы от этого не страдали другие части "сити".

Но в этом, на мой взгляд, и состоит вся прелесть игры (для любителей чистого градостроительства в Caesar III есть сценарии управления уже построенными городами). Степень эффективности функционирования каждого строения можно узнать, кликнув на нем мышкой. Обилие возможных вариантов доставит немало приятных моментов поклонникам планирования идеальных городов.

Наиглавнейшее условие счастливого проживания народа в Древнем Риме... какое? Верно, "хлеба и зрелищ"! Про хлеб уже рассказывалось, а вот зрелища... Зрелищ хватит с запасом. Тут и Театр (кстати, к нему теперь полагается актерская колония), и Колизей, и гладиаторская Арена, и местный Цирк, и все, что душе угодно. Построили, а эти смерды все равно недовольны? Что



1. Советник доступно и в подробностях расскажет вам о вашем городе...

2. ...а система подсказок объяснит возможности каждого строения.

3. На первых порах территория возможных действий крайне мала.





ж, придется научить их видеть грань между работой и удовольствиями.

Бесплатные советы!

Пытливого игрока ждет обилие всевозможных графиков, диаграмм, десятков циферок, отражающих развитие различных отраслей, причем все эти циферки можно изменить по своему усмотрению (только, ради бога, сначала разберитесь, иначе таких дров наломаете!..). Свыше десятка советников сообщат вам всю информацию по интересующим вопросам, но на этом их помощь и заканчивается. Поначалу важнейшим помощником можно считать "министра по труду": наймом и распределением рабочих придется заниматься вручную, но сама проблема баланса рабочих мест решена очень оригинально. Мы можем выставить приоритет от 1 до 9 на каждую отрасль, и тем самым установить определенный минимум работников. Таким образом, развивать все одновременно никак не получится, приходится останавливаться на чем-то одном.

Следующим по важности идет советник по торговле. Торговля, естественно, является основным источником доходов вашей скудной казны, поэтому и относиться к ней нужно серьезно. Прежде всего определитесь, какие товары пойдут на экспорт, а какие необходимо импортировать. Основой на рынке сбыта служат пшеница, посуда, мебель и оружие. Исходя из этого, закладывается производство, строится хранилище, где маринуются излишки продукции (ни в коем случае нельзя продавать все, иначе жители обнищают и покинут свои дома). Открыв торговый путь к ближайшему городу (это тоже стоит денег), можно начинать торговлю, и при верных установках прибыль может достичь очень приличных размеров.

Ну и, конечно же, не надо забывать про еще одного советника, самого скандального — собственно народонаселение. В игре можно обратиться к любому жителю и получить свою порцию правды-матки. Судя по всему, авторы абсолютно не осведомлены о государственном строе Древнего Рима. В действительности, при таком "опросе" мы услышали бы только одно: "Да здравствует император!". А тут развели, понимаешь ли, демократию, свободу слова...

Сильные мира сего

Власть истинного правителя покоится на двух китах — религии и армии. Религии в игре уделено особое внимание. Боги непосредственно участвуют в формировании общества и даже всерьез помогают нам. Покопавшись в мифах, разработчики выделили ударную божескую пятерку: Цереру, Венеру, Меркурия, Марса и Нептуна. Сотворив один или несколько храмов в честь конкретного небожителя, мы можем рассчитывать на его попечение.

Без армии Цезарю также никуда не деться. Создание твердого, морально устойчивого оплота империи — дело несладкое. Авторы предоставили нам около десятка оборонительных сооружений. Войска теперь делятся на роды: охрана стен (кроме них, на башнях автоматически устанавливаются баллисты), копьеметатели, кавалерия и — самые испытанные — легионеры. Для каждого рода войск необходим форт, куда из бараков придут на обучение зеленые новобранцы.

Сражения выглядят очень мило, звон мечей и свист копий помогают основательно прочувствовать атмосферу игры. Хотя, к сожалению, стычки с малым количеством участников навевают легкую скуку. Вот когда с каждой стороны участвуют по 3-4 десятка храбрецов — это что-то!





Старое + новое = Caesar III

О графике — всего несколько слов. Поклонники Caesar II не увидят ничего сверхнового, да, пожалуй, и не нужно нам особых красот! Старая добрая графика привлечет внимание большинства игроков, а людям, которым нужно испытать 3Dfx, лучше заняться чем-нибудь другим.



А вот звук... совсем отдельная тема. Природа — это поющие птички; лесопилка — визжанье пилы; и так далее в том же духе; плюс свой голос есть у каждого жителя (специально для тех, кому лень читать мысли подданных).

Для каждого рода войск необходим форт, куда из бараков придут на обучение зеленые новобранцы.

Итого

Игра стала гораздо приятнее, напряженнее и интереснее. Но, как и любой другой проект с новой цифрой после старого названия, игра, скорее всего, привлечет только заядлых почитателей жанра. Впрочем, хочется ошибиться.

Caesar III

Разработчик	Impressions Studios
Издатель	Sierra

Резюме

Попробуйте хотя бы десяток лет побыть в роли правителя древнего города, и вы поймете, что за адская работа у современных мэров. Рекомендуется людям с громадным запасом терпения и нормальной психикой.

Системные требования

ОС	Windows 95
Процессор	Pentium 90 (рек. Pentium 133)
Память	16 Мбайт
CD-ROM	4x
Видеосистема	SVGA, 1 Мбайт

Рейтинги

Графика	80%
Звук	89%
Сюжет	75%

Интересность

82%

4. Противник подкрался незаметно...

5. В конце каждой миссии Цезарь присваивает вам новый ранг.

6. Мое первое боевое крещение... и, кажется, последнее.

7. Развитое сельское хозяйство — залог победы в игре...

8. ...впрочем, так же, как и индустрия.

Свет с востока

Андрей Ламтюгов

People's General

Представлять "генеральскую" серию SSI нет необходимости. По ходу ее развития беднягу-генерала заносило то на Западный, то на Восточный фронт, то на Тихий океан, то в космос, то к оркам — и все в рамках классического походового варгейма. Несмотря на то что упомянутый варгейм к реальному военному искусству отношение имел не большее, чем Jesus Christ Superstar к христианству, сам по себе он был неплох.

Но случилось неизбежное: традиционные темы исчерпались, и пришлось придумывать новые. И тогда на свет появился, пожалуй, самый мрачный сценарий из возможных: китайцы воюют против всего остального мира. Это и есть People's General. Встречайте!

Аналог

Если вам довелось играть в Panzer General II, то у вас уже есть достаточно полное представление о People's General. Графика и звук почти те же. Правила практически не изменились.

Китайцы оказались до безобразия шустрыми вояками, и прежде чем Америка вмешалась в дело, они захватили почти все, что могли.





В принципе, Panzer... был хорошей игрой. Возражение вызывали лишь вольное обращение SSI с характеристиками боевой техники той эпохи (ну не мог "35-й" подбить "КВ") и слишком высокие требования по времени (как мы помним, игру надо было завершить за строго определенное количество ходов; так вот, в некоторых миссиях ходов не хватало просто на то, чтобы добраться до ключевых позиций — даже без противодействия противника).

Эти моменты были устранены. Во-первых, действие People's General происходит в начале следующего столетия, следовательно, речь идет о технике, которая еще никак себя не зарекомендовала. Во-вторых, требования к количеству ходов были пересмотрены и изменены в разумную сторону. Результат таков: в последнего "Генерала" очень приятно играть.

Ближе к сюжету

Китайцы оказались до безобразия шустрыми вояками, и прежде чем Америка вмешалась в дело, они захватили почти все, что могли. В России дошли аж до Казани и Волгограда. Именно в Волгограде Россия и подписала акт о капитуляции... Впрочем, долго капитулировать нам не дали: с противоположной стороны приехали американцы на "Абрамсах" и предложили помочь навести порядок. По крайней мере именно так видят себе картину разработчики из SSI.

Вообще говоря, кампаний в игре несколько. Есть даже одна под названием New World Order: Вьетнам завоевывает Юго-Восточную Азию. Есть и кампания, проходящая на Транссибирской магистрали, — там надо воевать против русско-китайских сепаратистов...

В конечном итоге оказалось, что против Китая воюют все кому не лень, за исключением его союзника — Северной Кореи. Во всяком случае, если вы выбрали сторону Запада, то в вашем арсенале будет техника американского, английского, французского, немецкого и российского производства.

Кстати, о технике (для тех, кто знает, о чем вообще речь). Поскольку все происходит в недалеком будущем, мы имеем дело как с реально существующими образцами боевой техники, так и с "гипотетическими". Из танков будущего самый плохонький, ясное дело, Т-99. А самый крутой — M2A1 "Шварцкопф". Шутники...

Авиация. В отличие от Panzer General II у каждой стороны самолет только один, неопределенного типа (хотя по внешнему виду можно опознать F-22 и Су-27). Он прилетает по вызову, обрабатывает указанную цель и тут же удаляется. Его вызов "оплачивается" специальными очками.

Надо сказать, что лучше всего самолет работает на разведзаданиях. Эти

1. Курская дуга по-китайски.

2. В "оружейном магазине" изобилие товаров.







миссии стоят совсем недорого и хорошо предупреждают попадание в засады (как мы помним, если в процессе движения натолкнуться на необнаруженный ранее вражеский юнит, то сложнейшая система модификаторов, определяющая, кто какие потери понес, будет к вам беспощадна). Кроме того, разведполеты необходимы для применения самой разрушительной силы — артогня самоходных гаубиц с больших дистанций.

Итак, самолетов немного, но зато вы имеете очень богатый выбор боевых вертолетов, которые могут "висеть" над полем боя. В противовес этому в игру введен не меньший список различных ЗРК и ЗАК. И опять-таки: самый крутой — это "Пэтриот".

Пехота, конечно, никуда не делась, но стала разнообразнее. Появились ПЗРК. Что интересно, "Стингер" по эффективности равен "Стреле". "Иглы" нет, и флот также отсутствует.

Несмотря на невероятное количество параметров, характеризующих каждый юнит, довольно быстро выделяются комбинации "охотник — жертва". Вертолеты и танки. Вертолеты и артиллерия. Артиллерия и пехота. Самолеты и вертолеты. ЗРК и все, что летает. И так далее.

С матчастью вроде разобрались. Можно и повоевать немного.

Только вперед

Цель любого боя — захват флажков, тех, что в рамочках. Количество ходов ограничено. Два этих момента и определяют характер боевых действий в People's General: непрерывное, яростное наступление. Противник занимается тем же самым. Побеждает тот, кто сумел лучше распорядиться ресурсами. Выбор уровня сложности — это именно выбор соотношения доступных ресурсов.

При прохождении кампании срабатывает такой интересный момент: в начале каждой миссии вам дают новый кредит, но войско, оставшееся с прошлого раза, никуда не исчезает. Другими словами, если вы побеждаете с относительно небольшими потерями, то ваша армия растет — во-первых, количественно, во-вторых, качественно — юниты набираются опыта. Это относится и к "бонусам", время от времени получаемым от командования за захват очередного флажка, — они остаются.

Появилось такое нововведение: неполная информация. Если неприятельский юнит промелькнул на самой границе дальности обнаружения, то, возможно, вы не сможете определить его тип. Или определите, но останетесь в неведении относительно численности. "Неустановленного" врага тоже можно атаковать (вы так и не узнаете, с чем имеете дело, если атака происходит с большой дистанции), но в этом случае информации о вероятных потерях сторон в результате столкновения, естественно, не будет. Вообще, в People's General по сравнению с PGII дистанции боя существенно возросли.

В идеале (который редко достижим) бой должен выглядеть так. Впереди идет танковая лавина — она захватывает флажки и препятствует прорыву противника. На некотором расстоянии от нее движется почти такая же лавина самоходных орудий. Ее задача — уничтожать или размягчать до предела неприятельские юниты, особенно противовоздушные и противотанковые. Вертолетов относительно немного (надо помнить, что дальность их действия за ход практически не ограничена; это и компенсирует малочисленность). Их главная цель — артиллерия противника. Если таковой нет, то они работают по танкам. Самолеты в основном занимаются разведкой.

В этой игре валюта, на которую закупается техника, называется "престиж". Если вашего престижа хватит на такую орду, то вы сможете поддерживать необходимый темп наступления.

Если PGII вам не попадался...

...но вы все же знаете, что такое "походовый варгейм" и "гексы" (они же шестиугольники), то (если нет — что-либо объяснять уже слишком поздно)... Даже если PGII не был лучшим в своем классе, то уж точно был в нем самым красивым. И последователь достоин предшественника. Скриншоты — вот они, особых комментариев не нужно. Отметим только неплохие аудиоэффекты (у каждого юнита свой "голос") и абсолютно не надоедающую музыку.

Что нам в нем не нравится

Отдельные изъяны интерфейса. Как мы помним, есть два режима указания юнитов — наземный и воздушный. Перепутать их очень легко. Вы выбираете танк — и вдруг вместо этого неизвестно откуда прилетает вертолет и зависает над ним. Ясное дело, истратив ход.

AI показался мне несколько безынициативным (впрочем, могу ошибаться).

И, наконец, то, что кому-то может показаться общим недостатком "генеральской" серии. Особенно на фоне последних RTS. Три десятка параметров одного юнита (считая те, которые образует его позиция на поле боя) — многовато или в самый раз? Мне-то нормально...

Хорошая получилась игра. Лучше, чем Panzer General II. Сохраняя все традиции серии, People's General более добр к пользователю...

Похоже, с китайцами разобрались...

Хорошая получилась игра. Лучше, чем Panzer General II. Сохраняя все традиции серии, People's General более добр к пользователю и, если можно так сказать... более правдоподобен, что ли. Конечно, в силу того, что происходящие в нем события не имели исторических аналогов и потому их не с чем сравнивать.

Скажу одно: я буду продолжать играть и после того, как закончу эту рецензию.



People's General

Разработчик	SSI
Издатель	SSI

Резюме
Улучшенная версия Panzer General II.

Системные требования

ОС	Windows 95
Процессор	Pentium 166
Память	32 Мбайт
CD-ROM	8x
Видеосистема	SVGA, 2 Мбайта

Дополнительная информация
- 60 Мбайт на HDD
- Многопользовательский режим: LAN, Интернет, Интернет через mplayer.com, e-mail

Рейтинги

Графика	85%
Звук	80%
Сюжет	79%

Интересность
85%

3. Что-то напоминающее встречный бой.

4. Китайско-американская граница проходит по нулевому меридиану.

5. Вызываем авиацию.

Господин ПэЖэ



Летит времечко, летит. Зашумели на дорогах желтые листья, тормоза, аварии, кризисы... Самолеты начали падать, как курс доллара, спикеры и премьеры, банки и разработчики игр — все, как домино, повалились. Летит время, не останавливается. Как обычно, среди огромной навозной кучи недоигр, о которых мы, подумав основательно, решили не писать (в том числе оставлен без внимания и очередной Mission Pack ко второму Quake'у), нашлись редкие, но от этого еще более красивые, жемчужины, очень похожие на хорошее голливудское кино. Half-Life, например — мы ее будем ждать, затаив дыхание, чтобы не спугнуть (см. Тему). А уж мой любимец Shogo: MAD — просто лапушка! (А почему ни слова о новом "Эйбе"?! — Ред.) Внимания, безусловно, заслуживают и Need for Speed 3, и новый Wing Commander (на этот раз мы решили считать его "аркадой").

Напоследок позвольте вам всем пожелать, чтобы жизнь наша из раздела милых дам не перешла в мой. Ни-ко-гда! Пусть не пустеет ваш Inventory, регулярно достаются Bonus'ы и достигаются разновсяческие Goal'ы в любых Location'ах!

Удачи вам — она, похоже, понадобится...

ACTION

Need for Speed 3: Hot Pursuit

58



Графически неподражаемый проект. Играть или хотя бы посмотреть обязательно.

Shogo: Mobile Armor Division

55



Сомнений нет: остальные очень хороши, но этот — лучший.

Wing Commander: Secret Ops

60



Играется легко, долго и с удовольствием. Красиво, не требовательно к железу и абсолютно бесплатно.

Hardwar

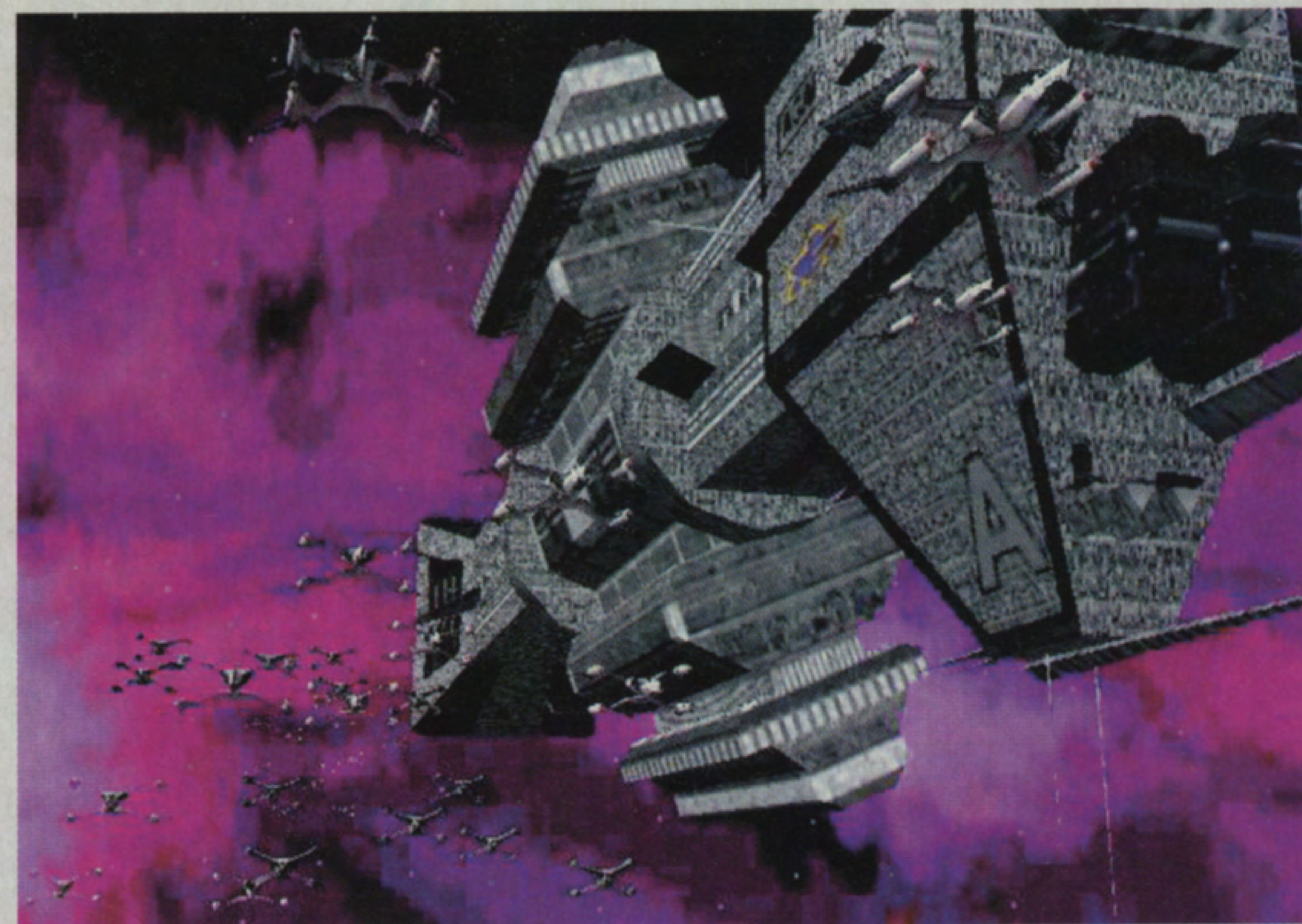
62



Культовая вещь. Elite, Privateer и прочие симуляторы вооруженных до зубов торговцев получили достойного наследника.

Космическое столпотворение

На этот раз Sierra сумела-таки поразить ограниченный контингент "Экзе" на ECTS. Ее стенд был одним из самых интересных — Half-Life, новый King's Quest, Diablo 2. И, конечно, **Babylon 5: Space Combat Simulator**. Будучи оптимистами, мы поспешили отнести игру к action-жанру — не хотелось бы, чтобы новый проект походил на "застегнутый" MS Space Simulator.



Babylon 5 находится на ранней стадии разработки. Игра была впервые показана публике именно на ECTS '98. Тем не менее графический engine практически полностью готов и выглядит очень аппетитно. По сути дела, именно демонстрация возможностей "движка" и привлекла внимание .EXE-журналистов. Игра ни в чем не уступает отточенной годами серии Wing Commander.

Огромные крейсеры, космические базы и, конечно, истребители в точности повторяют созданные для одноименного сериала модели. Наблюдать за полетом истребителя с помощью внешней камеры — сплошное удовольствие. Тут и там вспыхивают маленькие дюзы, корректирующие продольное вращение корабля. Так как авторы игры скромно решили следовать реальной космической физике, присутствуют и передние, тормозные, двигатели. Набрав скорость, вы можете вращать истребитель маневровыми двигателями, не изменяя при этом направления и скорости движения космического корабля. Приятное разнообразие — вам придется немного потренироваться, чтобы привыкнуть к "реальной" физике игры.

Как и WC, Babylon 5 будет иметь нелинейную сюжетную линию, позволяющую вам успешно заваливать миссии и продвигаться дальше, не застревая на одном и том же месте. Sierra обещает сделать и удобоваримый multiplayer — до сих пор это удалось лишь Lucas Arts с ее X-Wing vs. Tie Fighter.

Игра Babylon 5: Space Combat Simulator должна появиться в магазинах примерно к середине 1999 года.



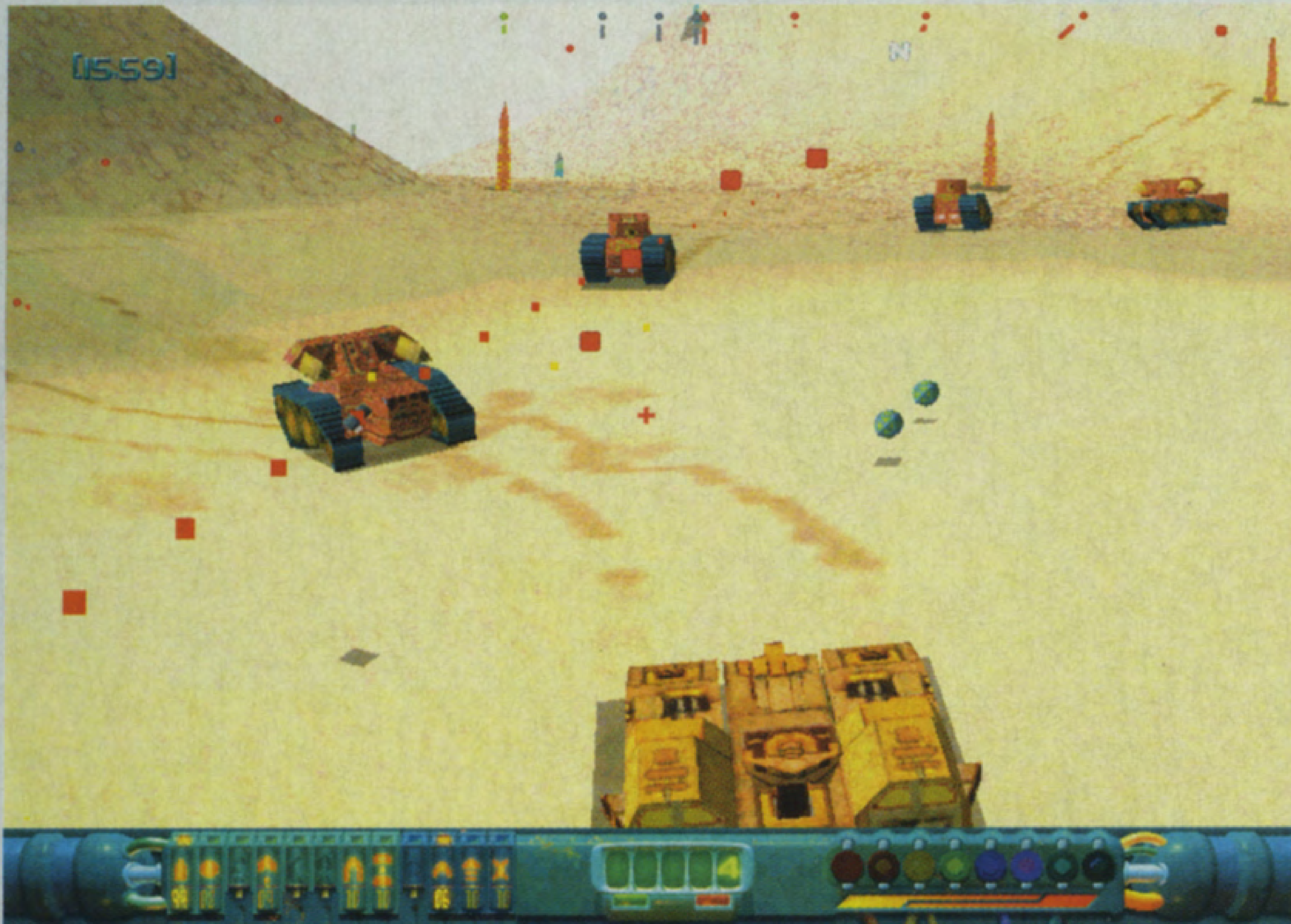
На гусеничном ходу

Чем можно оживить традиционные правила аркадной игры? Считается, что все основные ходы уже были приняты на вооружение. Авторы **Wild Metal Country** от Gremlin решили напакостить игроку, сделав уникальное в своем роде управление.

Вашу маленькую смешную танкетку выбрасывают на поле боя. Приказ: истребить все, что движется — с безумной скоростью носится вокруг вас, прыгает по высоким холмам и пытается закидать вас сухопутными глубинными бомбами (а как еще назвать начиненные взрывчаткой бочки, которые веселой гурьбой катятся за вашим прытко удирающим танком?).

Wild Metal Country с самого начала задумывалась как безбашенная арка-





да для сетевой игры, танковая баталия, в которой участники забрасывают друг друга совершенно безумными видами наступательного оружия. Но мы отвлеклись: вернемся к нашим гусеницам. Вам придется смириться с тем, что вместо привычных "вперед-назад-налево-направо", танкетка прислушивается лишь к манипуляциям с гусеницами. Отдельные клавиши "вперед" и "назад" для левой и правой гусеницы. Смешно? А когда попробуете воевать, постоянно задумываясь о том, в какую сторону и какая именно гусеница должна поехать, станет еще веселее. Зато подобное управление позволяет танкисту выполнять абсолютно нестандартные финты: по-крабьи ползти боком, с бешеной скоростью крутиться волчком на месте и так далее.

Отдельная большая хохма — это вооружение танка. Задорно крутящаяся башенка способна выплевывать снаряды с варьируемой силой. Вспомните гранаты в Worms и вы поймете, как это делается. Из-под брюшка танкетки гуськом выкатываются те самые бочонки или мины-лягушки. С последними приходится быть очень осторожным. Для приличия подождав несколько секунд, получившие вольную мины находят ближайший танк (им вполне можете оказаться вы) и бодренько, стайкой прыгают по направлению к нему. Удирать сломя голову от стада собственных мин — развлечение не для слабонервных. Еще одни снаряды способны на время парализовать ваше чудо на гусеничном ходу, а другие переворачивают вас вверх брюхом. При этом никто даже и не подумает заботливо возвратить вас в правильное положение: вращая башенкой и цепляясь пушкой за неровности поверхности, вы должны самолично перевернуть свой танк.

Учитывая, что авторы предусмотрели несколько видов танков, а также около десяти типов психованных снарядов, всеобщая сетевая свалка обещает быть безмерно симпатичной. Красивый объемный ландшафт и поддержка акселераторов прилагаются.

Варварские штучки

Посмотреть на широко рекламируемый **Blade** было делом очень интересным. Gremlin не пожалела сил, чтобы правильно оформить и преподнести свой ведущий проект. В частности, к одному из компьютеров был подсоединен огромных размеров плоский LCD-экран, позволяющий издалека следить за бесчинствами, вытворяемыми персонажем.

Человек несведущий, скорее всего, принял бы Blade за симулятор варвара Конана. Представьте себе: мускулистая личность, обозреваемая по большей части со спины, бегает по пыльным подземельям, размахивая ужасного вида мечом. С первого взгляда, типичный TR-клон. Но Blade совсем не прост — надо лишь приглядеться.

Во-первых, обращает на себя внимание графика. А именно блестяще исполненное освещение. Козырная карта





Blade, факелы, являются произведением искусства. Дрожащее живое пламя распространяет вокруг себя тончайшую ауру — мириады роящихся светлячков, вырывающих помещения из лап темноты. Бросьте факел вниз по лестнице, и вы, погрузившись в темное ничто, увидите, как рой мечется по ступеням, на мгновение покрывая сотканные из мрака стены мозаикой причудливых теней. Это действительно потрясающе смотрится. Затем, факел догорает и гаснет.

Путешествие по подземным лабиринтам без факела — чистейшей воды самоубийство. Вы можете отдавить ногу skeleton'у и не заметить этого. Что не слишком хорошо отразится на вашем здоровье. Впрочем, герой Blade превосходно владеет мечом, топором, луком и некоторыми другими орудиями массового поражения. Удары красивы и зрелищны. Одним мощным взмахом герой может снести противнику черепушку — вы видите лишь молнию промелькнувшей стали и внезапно отделившуюся от туловища голову. Оружие, равно как и всякие обнаруженные вами вещи, можно держать в любой руке. Будь то меч или факел, вы можете бросить его на пол и поднять.

Сражаться приходится не только под землей. Приключения продолжаются в древних храмах, глубоких пещерах и гробницах. Ребята из Gremlin воплотили в жизнь обещания авторов Hexen 2: по этапу можно просто бродить и наслаждаться открывающимися видами. Особенно в тумане и с факелом в руке.

Странная микстура

Ветераны с ужасом наблюдают за падением MicroProse. Некогда гордая созидательница классики стратегического жанра, MicroProse сегодня сорит закаленным в боях с инопланетянами именем налево и направо. Сначала удивленные массы получили в подарок полусимулятор-недостратегию, а теперь имеют все шансы насладиться аркадной тактикой от первого лица. Или **X-COM: Alliance**.

Человек, заметивший на стенде MicroProse этот новый 3D shooter, немедленно поразится: почему игра использует такой отвратительный графический "движок"?! Подойдя ближе, любопытствующий получит еще один заряд бодрости. X-Com: Alliance сделана на Unreal engine!

Дизайн представленного на выставке уровня, космической базы, более всего походил на классическое детище фирмы Looking Glass System Shock. Уродливый кубизм в конструкциях был приемлем





несколько лет назад, но не сейчас. И не под "движком" от Unreal. Бледные, монотонные текстуры тоже ни в коей мере не красят и без того странные этапы.

Зато Alliance использует многооконный интерфейс. На каждого солдатика из штурмующей группы приходится по своему окошку. Вы можете либо наблюдать за действиями управляемых компьютером пехотинцев, либо просто иметь перед глазами их статистику. Самыми главными врагами в ECTS-версии игры оказались те самые маленькие серые человечки. Огромные глаза, худосочное тельце, большущий бластер в руках — все на месте. Остается лишь светить фонариком им в лицо (какой shooter сейчас обходится без фонарика?) и стрелять, стрелять, стрелять. AI союзников вполне удовлетворителен. По крайней мере ваши соратники умеют организовывать групповые атаки и не дают себя в обиду.

Больше ярости

Нет, речь не о Shogo, а о компании Rage Software, знаменитой своим проектом Incoming. Графический "движок" Incoming невероятно хорош, и было бы удивительно, если бы фирма не попыталась воспользоваться этим шансом. В этот раз корпорация Intel с гордостью представляла две новейшие аркады от Rage: **Hostile Waters** и **Expendable**.

Сначала о Hostile Waters. Игрушка не только выглядит, как Incoming, но и является идейным последователем упомянутого хита. Как и прежде, вы сможете принять участие в полномасштабной войне, разыгравшейся в отдаленном будущем. У вас есть шанс покататься на танке, атмосферном истребителе и, быть может, торпедном катере. Rage по-прежнему делает ставку исключительно на зрелищность и интенсивность игры. Требования к игроку сводятся к нескольким незатейливым правилам: любуйтесь взрывами и выстрелами, непрерывно кого-нибудь убивайте, не думайте ни о чем. Среди самых впечатляющих моментов демонстрационной версии игры, представленной на ECTS, — сцена с подходом вплотную к берегу невероятных размеров дредноута. Боевой корабль смоделирован с удивительной точностью и вниманием к деталям. Зрелище одновременно наводящихся на цель главных калибров на носу и корме, а затем и дружный залп, оставляет рваные дыры в душе и сердце профессионального игрока.


Hostile Waters

Expendable ничем не умнее Hostile Waters. Просто приведенные выше правила облечены в несколько иную оболочку. Вам доверяют управление бесшабашным космическим пехотинцем, изничтожающим инопланетную нечисть. Стремительно вращающийся вокруг вас мир, изумительные цвета вспышек и взрывов и почти маниакальное удовольствие от упорного продвижения вперед сквозь трупы, пламя, слизь и потроха непонятных чудовищ — надо лишь умело воспользоваться этими козырями. Expendable ничуть не уступает культовому Chaos Engine по играбельности. Rage готовит еще один стопроцентный хит, на который будут ссылаться журналисты и который будут почитать игроки.


Expendable

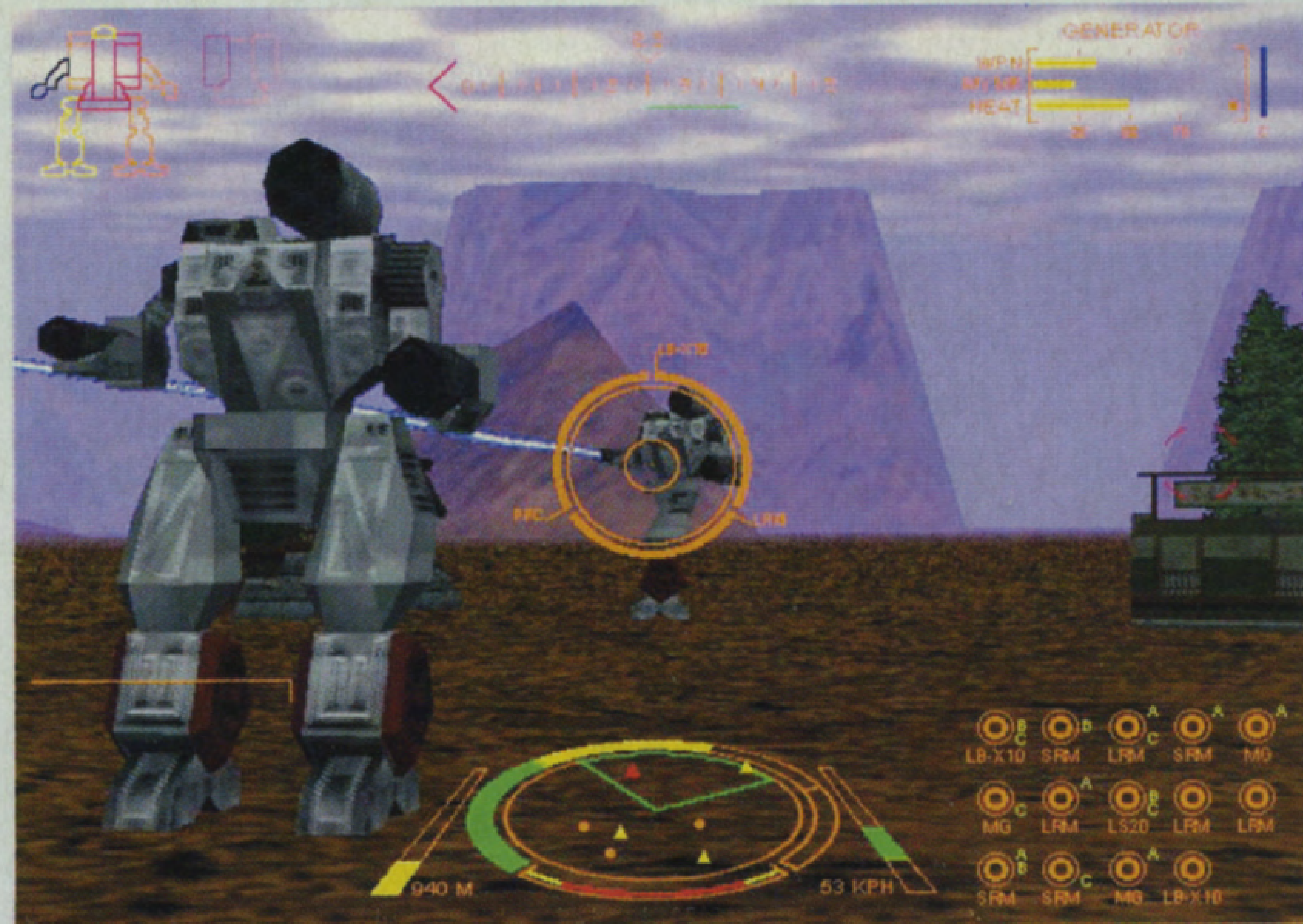
Обе игры должны выйти в начале весны 1999 года.

На куриных лапах

Очень долго о следующей игре из серии Mechwarrior не было слышно ровным счетом ничего. MicroProse благополучно объявила о существовании проекта, но затем надолго умолкла. Heavy Gear 2, основной конкурент MW, успешно и обильно раскручивался, а MicroProse молчала. И вот, на ECTS '98 фирма представила вполне играбельную версию **Mechwarrior 3**, приятно поразив этим журналистов.

Концепция игры не могла измениться: вы вновь спускаетесь на поверхность планет для выполнения специальных заданий. Разумеется, игра заслужила новенький графический engine и несколько небольших, но приятных нововведений.

Самым полезным из них может оказаться невероятно удобная система наведения на цель. Вместо того чтобы увеличивать/приближать цель на всем экране, MW3 позволяет сделать это в небольшом окошке, находящемся в центре экрана и совмещенном с прицелом. Благодаря этому вы не теряете столь ценный в бою большой сектор обзора и, одновременно, можете вести прицельный огонь по роботу противника. К тому же подобная система наведения работает и при включении внешней камеры — наконец-то игроки смогут использовать ее в бою. Прежние MW не позволяли эффективно драться с видом "от третьего лица".



Очевидно, этот вид вскоре станет самым любимым для многих фанатов Mechwarrior. Наблюдать за роботом со стороны стало гораздо более приятно. Отлетевшие конечности и пилоны оставляют не только зияющие прорехи в корпусе титана — торчащая проводка отчаянно и красиво искрит. Не менее зрелищна перестрелка и обмен ракетами. Когда гроздь легких ракет стаей приближается к цели, вы инстинктивно замираете в ожидании развязки, не обращая внимания на творящееся вокруг.

К сожалению, ландшафт остается плоским, одноуровневым. Зато роботы научились смело рассекать водные пространства. Разумеется, пешком, а не вплавь. Самой вероятной причиной появления воды в MW3 кажутся чисто эстетические соображения. Пулеметная очередь оставляет вереницу кругов на воде, а падение в водоем большой ракеты или снаряда мортиры знаменуется убедительным всплеском.

Новый Mechwarrior наконец-то приобрел очень приличную карту уровня — гораздо более удобную и практичную, чем в предыдущих частях серии. В том же ключе был переделан и "конструктор" роботов.



За бутылку шампанского

Проект **Klingon: Honor Guard** получил от MicroProse гораздо большую поддержку, чем его родной брат X-Com: Alliance. Его описание находится на Интернет-сайте компании, которая на этот раз не поскупилась на крупные бюджетные траты.

В третий и последний день выставки MicroProse объявила конкурс на лучшего игрока в Klingon: Honor Guard. Соревноваться приходилось со здоровенным мужиком, с трудом втиснутым в парадный кафтан персонажа из Star Trek. Любой проходящий мимо мог подсесть к раскрашенному чудовищу и попытаться застрелить оного в честном deathmatch-бою. Те счастливчики, которые по той или иной причине нравились обслуживающему персоналу стенда MicroProse, получали бутылку очень неплохого шампанского. За смелость. А определенная ее толика действительно требовалась, так как все происходящее, включая вид с компьютера игрока, в реальном времени транслировалось по внутренней телевизионной сети ECTS. Многие умирали, так и не увидев врага. Еще большее количество просто никогда не играли в 3D-шутеры.

А Klingon: Honor Guard, определенно, относится к этому игровому жанру. И MicroProse приложила массу усилий, чтобы вколотить в сознание публики именно сетевую пригодность продукта. Тем более странным кажется приобретение лицензии Unreal engine именно для







Turok 2: Seeds of Evil

этой игры. Quake оказался значительно более состоятельным в сетевом смысле — несмотря на горячие заверения в обратном разработчиков Unreal. И уж совсем непонятно, почему художники и дизайнеры MicroProse не смогли хотя бы повторить успех уровней Unreal. Самостоятельно догадаться, что KHG использует "движок" Unreal совершенно невозможно. Не иначе — паралич мысли и фантазии. Имея на руках один из самых совершенных 3D engine'ов, MicroProse просто не смогла использовать хотя бы половину его ресурсов. Налицо кривые, неестественные текстуры, отвратительные модели монстров — не говоря уж о "специально разработанных для игры образцах вооружения". Любая другая фирма на месте MicroProse просто не решилась бы заострять внимание потребителя на таких спорных вещах. Надо признать, что некоторые светлые моменты все-таки имеются. Неплохо смотрится анимация дезинтеграции, отражающее выстрелы защитное силовое поле и система телепортов. В остальном, как это ни прискорбно, полный мрак.

Пресс-релизы Klingon: Honor Guard с энтузиазмом описывают 20 уровней игры, ожидающих пользователя в single player-кампании. Обещаются космические станции, необъятные линейные корабли и диковинные планеты. Заявлено десять видов оружия и помощь реальных актеров сериала Star Trek в озвучивании персонажей игры.

Две стороны медали

Довольно интересный проект представила в этом году Acclaim. Помимо продолжения хорошо известного всем Turok: Dinosaur Hunter, фирма работает над игрой **Shadowman**. Это 3D shooter "от третьего лица" на весьма необычную для жанра тематику вуду. Blood отчасти затронул эту тему. Но лишь отчасти. Shadowman намеревается копнуть глубже.

Вам предстоит побывать по обе стороны жизни. Игра начинается, разумеется, с путешествия в реальном мире. По своим физическим возможностям герой ни в чем не уступает печально знаменитой Л.К. Прыгаем, бегаем, ползаем, подтягиваемся — делаем все, чтобы подготовить себя к загробному существованию. Уровни "реального" мира специально спроектированы так, что ваша основная задача состоит в решении многочисленных puzzle'ов. А вот врагам столь пристальное внимание не уделяется. Постепенно вы получаете доступ к вполне земному оружию: пистолету или шотгану. Сюжет также получает новый виток — и ваш герой оказывается по самое-не-хочу увязшим в вуду-колдовстве. И попадает в другой мир, shadowlife. Эта сторона жизни заточена исключительно для непрерывного экшена. Чем-то напоминает MDK. Ваш любимый обрез начинает стрелять совершенно непонятной субстанцией, а вы сами все чаще тянетесь к куклам с иголкой в руках.

Интересная деталь: вы имеете целых две гашетки. Для левой руки и для правой. Inventory-экран поможет вам положить в каждую лапку по наиболее приглянувшемуся оружию. Достаточно практичная задумка — вы сможете не беспокоиться о постоянной замене одного оружия другим. Конечно, хотелось бы отрастить еще три-четыре руки, но, увы! Придется довольствоваться тем, что дала природа.



Shadowman

Кстати, разработкой игры занимается Iguana Studios — та самая контора, которая сделала и хитового "Турка". А теперь трудится над следующей частью игры — **Turok 2: Seeds of Evil**.

Внешне игра почти не изменилась. Наоборот, незаконченные пока уровни смотрятся несколько аляповато, не выдерживая сравнения с лучшими экземплярами первой части. И снова джунгли, переполненные одуревшими от голода динозаврами. На этот раз ими управляет некое инопланетное чудовище, заставляя истреблять священные энергетические обелиски. Как только все тотемы будут снесены, злодей ворвется в наше измерение и вдоволь погуляет...

Лишь две вещи остаются на должном уровне: анимация монстров и спецэффекты оружия. Средств уничтожения динозавров стало значительно больше — 25 единиц. Новый Turok предлагает только три-четыре разновидности лука, не говоря уж об огнестрельном и футуристическом оружии. Правильным образом заработала мышь (ура!), а в случае особого послушания авторы обещают разрешить игроку покататься на спине огромного, вооруженного до зубов боевого ящера.

Seeds of Evil будут готовы к употреблению уже к ноябрю этого года, тогда как Shadowman останется отдыхать до начала следующего, 1999 года.

Кстати, на ECTS '98 Acclaim представила еще одну интересную игру. Это клон Micro Machines, называемый **Re-Volt**. Предыстория вызывает симпатии к проекту: маленькие радиоуправляемые игрушечные автомобили обретают собственную волю и убегают из магазинов, где их упорно пытаются продать. Получив долгожданную свободу, машинки начинают резвиться, устраивая совершенно безумные гонки в музеях, ресторанах, подземных гаражах и даже на крышах домов. В отличие от Micro Machines новая игрушка имеет безупречно красивую графику — чего стоят хотя бы скоростные прогулки по начищенному до блеска полу или сумасшедшая гонка по прозрачному пластику! Непередаваемые ощущения. Физика и сами модели машин также выполнены на очень неплохом уровне. Есть лишь одна плохая весть. Игра выйдет не раньше лета следующего года.

Дело о потерянном троне

Французы из Silmarils продолжают успешно ваять историю своего, единожды придуманного мира (помните игры Targhan и Ishar?). Их новый проект **Asghan** (издатель Grolier Interactive) рассказывает о трудной судьбе принца, несправедливо изгнанного из родной страны и, соответственно, лишенного законного трона. Asghan, сын легендарного Targhan'a, рос парнем ладным и смышленым. Папаша с малых лет обучал его ратному искусству и, как оказалось позже, не зря. Когда после долгих лет мира и спокойствия на Edengharn (страну, которой правило счастливое семейство) напали полчища драконов, отец с сыном были в первых рядах защитников. Драконов, конечно же, сокрушили, и только несколько выживших бестий умудрились сбежать на остров Sith. Но без потерь не обошлось: в ходе битвы при загадочных обстоятельствах погиб Targhan и был ранен Asghan.

Тут неожиданно "всплыл" Morghan — брат Targhan'a. Обвинив Asghan'a в предательстве и изгнав его из страны, он под шумок занял пустующий трон. Правитель из него, надо заметить, вышел никудышный (всевозможные оккультные ритуалы и магические обряды получались у парня значительно лучше), держава пришла в упадок, народ обнищал, да и драконы успели зализать раны и опять стали совершать набеги на страну... В общем, класси-



ческая революционная ситуация. Народ перестал безмолвствовать и, подумав, отправил ходоков к Asghan'y — мол, "если избавишь от драконов, то все былое простим и на законный трон без разговоров посадим". Дважды нашего молодца просить не пришлось. Собрав вещички, он направился прямиком на Sith...

Вот, собственно, и вся завязка, если обойтись без громких эпитетов и трогательных подробностей. Играть нам придется, как вы уже догадались, за товарища Asghan'a. А значит — заниматься уничтожением драконов и сопутствующего сброда, коего в игре насчитывается порядка 60 видов. Кроме того, чтобы достигнуть цели, вам придется бегать, прыгать, плавать, размахивать различным оружием и, конечно же, колдовать. Action/adventure все-таки. Желая угодить "и нашим и вашим", Silmarils предоставляет игроку самостоятельно выбрать, какой вид на процеесс ему по душе: от первой или от третьей физиономии. С одной стороны, правильное решение, а с другой — как бы качество не пострадало.

По словам разработчиков, знатная компания 3Dfx отметила "движок" игры как наиболее продвинутый (и даже наградила чем-то). Хотя, откровенно говоря, на screenshot'ах ничего экстраординарного нами замечено не было. Что ж, уже в конце октября игра появится на полках наших сельмагов, тогда и разберемся окончательно.

Один в поле — воин

"A long time ago in the galaxy far, far away..." шли очередные, мать их, звездные войны. Две чрезвычайно древние и, надо полагать, жутко могущественные расы на протяжении 7 веков с большим энтузиазмом пытались уконтропупить друг друга. Но сегодняшняя история, к счастью, не имеет к этой войне почти никакого отношения. Дело в том, что как-то раз на пути одной из вышеуказанных рас попалась жутко удобная в стратегическом отношении планета. Называлась она Camrose, и жили на ней существа в большинстве своем настолько добрые и мирные, что не было у них ни войн, ни преступности и, следовательно, ни армии, ни полиции. Единственной силовой структурой на планете служило небольшое военизированное подразделение специального назначения Chaos Squad, которое и должно было защищать родное небесное тело от возможного внешнего вторжения (кстати, первое название игры было Chaos). К несчастью, один из ее членов оказался морально неустойчив и за определенную плату переметнулся на сторону врага.

В результате, после первой же схватки это подразделение было почти полностью уничтожено. В живых остались лишь двое: Isaiah — командир группы, который и был предателем, а также раненый Gabriel Cain, которого Isaiah бросил на произвол судьбы. Далее события развивались по колее, накатанной не одним поколением шедевров голливудской кинематографии. Исайя присоединился к захватчикам и встал во главе оккупационного правительства. Кэйна же нашел один из бойцов сил Сопротивления, организованного несколькими уцелевшими членами прежнего правительства Кампрозы...

Такова сюжетная закваска игры под названием **Kanaan**, над которой корпит компания Argonaut, а издавать готовится UbiSoft.

Во-первых, стоит сказать пару теплых о технической части игры. Не следуя распространенной нынче политике использовать уже готовые engine'ы, разработчики создали свой собственный и, надо заметить, весьма неслабый "движок". В нем реализована и система порталов (помните, чем хвалится Unreal?), и поддержка сплайнов, а о цветном освещении уже и упоминать нынче не принято. Благодаря сплайнам игра способна динамически изменять детализацию отображаемых сцен. Одно это позволяет усилить реалистичность пейзажей и увеличить размер видимой зоны, не теряя при этом в производительности.

События игры разворачиваются на открытом пространстве, но никто не помешает вам зайти в какой-нибудь дом или спуститься в подвал, а встречаться их будет, поверьте, немало. Вообще, посмотрите screenshot'ы и согласитесь — игра, как минимум, красива.

Во-вторых, Kanaan — это не просто шутер от первого лица (хотя, надо признаться, и не без этого). Помимо внушительного списка ручного оружия (пистолеты, автоматы, лазеры, огнеметы, гранатометы, плазменные пушки, снайперские винтовки и т.д.), игра предлагает нам огромное количество всевозможной военной техники. Здесь и мотоциклы на антигравах, и машины, и танки, и истребители с бомбардировщиками, и еще десятки различных средств уничтожения. Причем у каждой машины будет своя физическая модель, уникальное оружие и прочие характеристики. Присутствие всей этой техники отнюдь не номинально, в процессе прохождения игры вам предстоит освоить каждую машину, иначе несчастные кампрозяне так и останутся под гнетом захватчиков.



Многопользовательский режим — это отдельная песня. Представьте себе большой участок пересеченной местности (1,25x1,25 км), на котором валяется вышеперечисленное оружие и техника, стоят полуразрушенные и местами еще целые строения, а также бродят 16 игроков, желающих пустить кровь первому встречному. Не правда ли, шикарная перспектива для любителей "кровищи"? Погодите, это еще не все. Поклонники командных игр могут вообразить себе вариант популярного Capture the Flag, но с применением всевозможной техники. В общем, multiplayer обещан столь своеобразный и качественный, что начинаешь задумываться, а нужен ли такой игре single?



Для задумавшихся сообщаем: нужен, однозначно! А тем более, если AI будет хотя бы наполовину таким, как рассказывают авторы. Чем отличаются монстры в большинстве современных игр? Правильно — бесполезностью! Когда распахиваешь дверь в комнату и видишь, что по углам ее расставлено несколько гадов, радостно бросающихся тебе навстречу, становится невообразимо скучно. Совершенно по-другому обстоит дело в Kanaan'e. Каждая тварь здесь чем-то занимается, живя своей собственной жизнью, а не смиренно ожидает вашего появления. Ворвавшись в барак, вы увидите, что кто-то играет в карты, кто-то болтает, кто-то чистит оружие, а кто-то просто спит. Вы думаете, что все они сразу вскочат и бросятся к вам? Ничего подобного. Первым делом они постараются занять удобную позицию, спрятаться или даже вызвать подмогу. Это лишь малая часть того, что умеет местный AI.

Закругляясь, хочется открыто заявить, что игра эта почти уникальна, но... лишь на бумаге, а выйдет она аж в следующем году.

МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ ПОДГОТОВЛЕНЫ

АЛЕКСАНДРОМ ВЕРШИНИНЫМ И РОМАНОМ КОСЕНКО

(по собственной информации и пресс-релизам фирм-разработчиков).

Они это сделали!

Господин ПэЖэ

Speed Busters

Последнюю пару лет я все сильнее и сильнее убеждаюсь, что успех никогда не ходит поодиночке. Если уж фирма нашла себя — серия достойных продуктов не замедлит воспоследовать. Вспомним id Software, например. Так вот, знайте: рождается, да что там, уже родилась, новая звезда. Я бы даже сказал, сверхновая. И имя ей — UbiSoft. Мои старые похвалы помните? Pod, Tonic Trouble? А вот и еще одна радость: Speed Busters. Аркадная гонка без оружия, но оно там и не нужно — адреналин и так брызжет изо всех отверстий.



Скорость — высокая. Дорога и машины — трехмерные. Все вокруг — живое и движущееся. Динозавры бегают, кинг-конги кулаками по земле молотят, все как в жизни, короче, а точнее — в Голливуде, где и проложена трасса единственной в демо-версии гонки. Графика — просто песня, свет светится, вода прозрачная, дым, как настоящий, машины явно металлические (по Гуро затененные, с бликами), словом,

Динозавры бегают, кинг-конги кулаками по земле молотят, все как в жизни, короче, а точнее — в Голливуде, где и проложена трасса...

видно, что ускорители не зря поддерживаются (к слову, без Voodoo, а еще лучше Voodoo 2, здесь никак).



Все дело в волшебном нитроускорителе

Игра в разработке всего-навсего с июля 1997 года, и лично я удивлен, что такую красоту удалось сделать так быстро. Сюжет обещает быть весьма и весьма "сюрным": некий полицейский выиграл в лотерею миллион долларов и решил отдать эти деньги самому крутому нарушителю, какого отыщет. Наша задача — стать таким нарушителем! Скромно и со вкусом. Чем больше циферка, которая выскочит в окошке полицейского радара, тем тяжелее наш бумажник.

Как сказал главный дизайнер игры Марк Бенуа, "у нас будут сюрпризы вроде прыжков на движущийся поезд, чтобы срезать дорогу, придется уворачиваться от обвалов, случающихся перед самым носом автомобиля, спасаться в туннеле от потока воды"... В "демке", правда, ничего такого нет, надо дожидаться релиза.

Хотя нам и обещают, что автомобилем будет труднее управлять, что реалистичность будет моментально сносить крышу, а править после этой игры реальной машиной вообще смертельно опасно — не верьте! Вас обманывают, хотя и из самых лучших побуждений. Управление здесь просто идеальное, я такого не видел уже лет восемь, а то и все десять, со времен незабываемого Indy 500. Да, рессоры у машины раз в пять мягче, чем должны быть, и она вся пляшет, раскачивается и всячески показывает свою трехмерность, но на самом процессе это никак не сказывается, он очень нежный (да простятся мне громкие слова) и ласковый. Главное — научиться вовремя включать нитроускоритель и ловко делать полицейские развороты с ручником.

В некотором смысле Speed Busters — гибрид Pod и F1 Racing Simulation (обе — от той же самой UbiSoft), но, на мой взгляд, гибрид более чем удачен, от обоих родителей взято лучшее.

Самое трудное

Звук, какой звук! Я не могу о нем рассказывать — его надо чувствовать. Моторы, музыка, все то, что окрест... Эх, да что там... К каждому треку обещают приложить по три и более музыкальных темы, специально в унисон с окружением. И какая это музыка — даже в демо-версии хочется плакать...

Шесть обычных и один секретный трек, шесть обычных и один секретный автомобиль (60-90 гг., но все с современными мощными движками). И каждый можно будет разбить вдребезги. Следы каждого удара именно такие, какими и должны быть — отлетают крылья, капот, все мнется, царапается... Зрелище высшей пробы.

А еще можно будет самому раскрасить машину. Чем я не Пикассо?!

Лично мне сложнее всего будет дождаться ноября, когда обещают выпустить полную версию игры, ибо я "подсел", причем крепко. В изменения к худшему за последнюю пару месяцев я не верю, ибо UbiSoft меня пока не подводила. Затаиваю дыхание и начинаю ждать.



1. А вот и "Челюсти", хорошо еще, особо не кусается...
2. Какие пейзажи! Какие машины!
3. Тиранозавра из Jurassic Park не узнать просто нельзя.

Мудокане умирают сидя

Наталия Дубровская

Oddworld: Abe's Exoddus

Мудокане — точно такая же нация, как и все остальные, даром, что зеленые. Спасти их один раз — вовсе недостаточно. Уж как старался герой нашей "Аркады '97" Эйб, лупоглазый и костлявый Робин Гуд страшного Оддворлда, спасти свой вялый народец от позорного рабства и тотального уничтожения! И вроде преуспел — ан нет! Не прошло и года, а уже почти готова вторая часть, и даже демо выложено на всеобщее обозрение — не иначе, опять наших мудокан хотят съесть! В буквальном смысле этого слова.



Да, в Oddworld: Abe's Exoddus (Oddworld Inhabitants/GT Interactive) маленькому народцу опять приходится несладко. Отнюдь не подобревшие со времен Abe's Oddysee глакконы со слигами снова подумывают о том, чтобы учинить своим маленьким рабам полный геноцид. И, надо признать, у них есть на то основания: поскольку в прошлой серии наш Эйб потрудился на славу и полностью сорвал работу мясокомбината Rupture Farms, теперь в местном пищепроме наблюдается катастрофическая недопоставка костей. А без костей — какой, к черту, SoulStorm Brew(tm)?! Этот божественный напиток, любимое зелье местной знати, готовится именно из них, костей (причем кости маленьких мудокан — увы, не худший выбор), и еще — из слез. Тоже мудоканских.



Слезы должны принадлежать народу!

Производство слез в индустриальном Оддворлде поставлено на поток: сидит себе мудоканин, трудится и плачет, и каждые десять минут получает хороший удар током — чтобы процесс не прекращался. Пока не придет Эйб и не позовет забитого компатриота с собой, тот будет терпеливо рыдать и готовить свои кости к употреблению. Так что наша задача осталась прежней: собирать работяг по всему миру и отправлять их в "птичьи" порталы — только так сам Эйб заработает право остаться в живых.

А в живых остаться в Оддворлде трудно: зеленые слиги с руками на морде и автоматами наперевес стреляют, особо не задумываясь. Причем длинными очередями. Плюс к этому они обожают колотить несчастных мудокан — автоматом по голове и безо всякого повода. Зрелище просто ужасное! Остается только почантить немного (для тех несчастных, которые пропустили первую серию: чантить — это встать поровнее, задуматься посильнее и погудеть повыразительнее. Мудокане совершенно дуреют и большими мягкими прыжками устремляются в порталы, а несчастные слиги, пометавшись пару минут, слабеют и отдают нам свое несчастное полумеханическое тело в полное распоряжение. В смысле, мы в него переселяемся и можем погулять от души: стрелять в своих, наступать на мины, дергать рычаги, которые лучше не трогать, и все такое прочее. Хорошо, когда тела совершенно не жалко!).





1

Кстати, хорошая новость для тех, кто любит умирать красиво: теперь слиги еще и летают! Честное слово! Часть этих мерзких тварей оснастили винтами и бомбами, и они очень весело гоняются за несчастным Эйбом по всем экранам, хрипло хохоча и иногда постреливая.

А что остается Эйбу, который так и не научился бить в ответ?

То же, что и всегда: быстро бегать,

1. Сейчас Эйб дернет за рычаг и кааак переместится!





далеко прыгать, кататься, свернувшись в плотный зеленый рулет, камлать и ругаться, ходить на цыпочках... И еще — разговаривать с мудоканами, сбивать их в группы и водить за собой.

И здесь возможности Эйба здорово возросли. "Сложность" характеров, разнообразие персонажей и возможности общения "Оддисеи" и так были совершенно уникальны для любой игры в жанре "экшен" (не говоря уж об "аркаде" и тем более о такой неприличной вещи, как "платформер" — каковым и является "Оддворлд", несмотря на всю свою красоту и утонченность). А уж что теперь началось!

Прелести мудоканского общения

Да, в том, что касается графики и "движка", Oddworld кардинальных изменений не претерпел. Слава богу, что за это время так и не появилось ни одной игры, которая могла бы потягаться с отточенной, эстетски выдержанной и в то же время строгой и вполне "традиционной" графикой "Оддисеи" или ее чистой, стремительной (и тоже тщательно "индивидуализированной") анимацией, — новый "Эйб", ни в чем по сути не изменившись, по-прежнему кажется уникальным. Хотя в плане техническом игра смотрится скорее как набор дополнительных миссий, нежели полноценный сиквел. Зато общение!

Общение... Можно смело сказать, что взаимодействие с нашими зелеными братьями по несчастью стало гораздо многообразней и психологически насыщенней.

Хуже всего то, что эти маленькие негодяи вдруг научились говорить слово "нет". Если ненароком обидеть предназначенного для спасения мудоканина (даже нечаянно) — на обычный призыв Эйба "Follow me!" забуревшая зелень просто ответит "No!", а если съездить для вразумления по ее лупоглазой физиономии — врежет в ответ.

Я не оговорилась — теперь Эйб умеет сбивать сограждан с ног (стоит нажать на клавишу "5"), призывать их к работе, водить группами (по десять "штук") и обращаться ко всем одновременно... и еще... в это невозможно поверить... еще он умеет извиняться! Эта уникальная (хотя, на первый взгляд, совершенно излишняя в его жестоком мире) способность позволяет решить массу проблем: скажем, дал по ошибке не по той морде, получил сдачи, нажал на кнопочку "7" — и Эйб уже тихонько гладит жертву по щеке, виновато бормоча трогательное "Sorry!". Нет такого мудоканина, который не откликнулся бы на это проявление доброй воли умиротворенным "OK"!

Но и без мордобоя не обойтись: плюс ко всем прочим мерам пресечения и охраны мерзкий Моллак теперь использует еще и веселящий газ. Стоит мудоканину наглотаться этой дряни — и он, и без того не слишком умный, превращается в совсем уж полного дебилушку. Бегает, хохочет, волочится следом за Эйбом (которого газ, слава богу, не берет) и ни на какие призывы при этом не откликается. Очень мило — надо, например, пройти мимо спящего слига так, чтобы его не разбудить, а за тобой скачет пара-тройка счастливых соотечественников, весело хохоча, толкаясь, да еще норовя выпрыгнуть вперед. Дашь такому весельчаку по морде — вся эйфория разом улетучится. Сразу вспомнит, как на цыпочках ходить и работать молотком.

Кстати, проводя воспитательную работу с очередным мудоканином, старайтесь особо не усердствовать. Если колотить его слишком увлеченно, вполне можно и до смерти забить — истощенные пролетарии хоть и пытаются всякий раз дать сдачи, но против Эйба явно не тянут. Останется вместо веселого мудоканина плоский труп — и никакое "Sorry!" уже не поможет.

Подождем. Еще немного

"Дема" — она "дема" и есть, особо не разгуляешься. Предназначена для того,





чтобы создать у потенциального игрока общее представление о достоинствах грядущего продукта. Пара уровней — и все. Так что только о нем, "общем представлении", я и смогу сказать в заключение.



А это задача (на этот раз) простая.

Первая часть игры была великолепна. "Аркада года" — какие тут еще нужны комментарии!

Вторая часть — и об этом можно говорить с уверенностью — хуже не стала, а кое в чем, как положено, вырвалась вперед. Насколько далеко, мы

Дашь такому весельчаку по морде — вся эйфория разом улетучится. Сразу вспомнит, как на цыпочках ходить и работать молотком.

расскажем, когда выйдет полная версия. Со вкусом, толком, расстановкой — чего сейчас горячиться!

Сейчас надо дни считать и деньги копить — ждать ведь, слава богу, осталось немного. Релиз назначен на ноябрь, а это совсем скоро. Вот тогда и поговорим.



2. Тот, что с оружием, — это мы. Такое вот переселение душ!

Огнем и мечом

Александр Вершинин

Drakan: Order of the Flame

На ECTS Psygnosis отвоевал уютное местечко на втором этаже комплекса "Олимпия". Фирма проявила известную долю экономии, замешанную на неприкрытом скупердяйстве: стенд оказался миниатюрным. И уж совсем неожиданным открытием стала игра Drakan, которая демонстрировалась всего на одном-единственном компьютере.

И очень зря! Игра, по своему классу и уровню исполнения, могла посоревноваться с самыми раскрученными монстрами ECTS. Даже с самым главным "достижением" Eidos — Ларочкой третьей итерации. Жанр сходный, персонажи одинаково пикантно хороши, но Drakan выглядит гораздо более свежим, оригинальным. Наверное, это из-за дракона?



В свободном полете

Arokh. Большой, красный, уродливый, зубастый и перепончатый. Обаятельнейшая личность. Вот истинный герой Drakan: Order of the Flame. Одновременно средство передвижения, тяжелая артиллерия и верный друг легкомысленной девицы, решившей немного поохотиться.



Интересная мысль — скрестить обычный в наше неспокойное время action от третьего лица и аркадный же "авиасимулятор" — оказалась блестяще воплощенной в жизнь программистами Surreal Software. Drakan можно считать неофициальным продолжением старенькой PC'шной игры, где каждая боевая миссия выполнялась верхом на боевом драконе. К сожалению, в те далекие времена (лет десять назад?) приземление и последующие приключения на своих двоих были невозможны. Зато сейчас это не проблема.

Дракон, смешно переваливаясь с одной лапы на другую, делает короткую пробежку и взмывает в воздух. Крылья совершают несколько мощных взмахов, выводя чудовище на необходимую высоту. Девушка болтается прямо на шее своего партнера, крепко вцепившись в него обеими руками. Повинуясь команде, перепончатая рептилия пытается сделать несколько трюков, подцепленных еще во времена увлечения Strike Commander'ом. Барышня упорно отказывается выпадать из седла. Жаль. Было бы приятно.

Открывающийся вид захватывает дух. Идиллическая парочка пролетает над лесными массивами, минует заснеженные горные пики и с сумасшедшей скоростью несется по узкому каньону. Ощущение полной свободы. Парящие высоко в небе черные драконы не прочь поразмяться, устроив небольшую потасовку с плевками огнем и чудесами на виражах. Внизу копошатся wartoks, диковинные свинки с топорами — их можно поджарить прямо с воздуха. Приятно видеть разбегающихся, как тараканы при виде вашего тапочка, врагов. Однако есть места, куда дракон не сможет протиснуться, не говоря уж о том, чтобы лететь. Поэтому в любой момент, в удобном для вас месте чудовище может мягко приземлиться и позволить своей наезднице немного поразмяться.

На грешной земле

Ощутив под ногами твердую почву, вы также начинаете осознавать свои ре-



альные возможности. Дракону приятно и легко наблюдать за смешными двуногими факелами, снующими между деревьев. Свинки не умеют летать. Зато, столкнувшись с ними на земле, вы понимаете, что это серьезный и сильный соперник.

С этого момента начинаются ужимки и прыжки в стиле Deathtrap Dungeon и аркадного DBTS. Фиксированное количество ударов, секретные комбинации и специальные удары — дань современной моде. Мамзель невероятно подвижна. Ее главное оружие не сила, а ловкость и скорость. Она прыгает, перекатывается, парирует удары. Что еще? Колет, рубит, отсекает конечности и закатывает оргии в местах массового захоронения врагов. Еще девица владеет магией и может использовать около пятидесяти видов холодного и стрелкового оружия, щедро заготовленного авторами игры для ее нужд. Пока она находится на поверхности, дракон послушно следует за ней, прикрывая с воздуха. Время от времени мимо пролетают огненные метеоры — это ваш ручной летающий динозаврик ввязался в очередную воздушную свалку...

О приземленном

Что рассказывают люди в майках Psygnosis? Все это занятно, но не столь захватывающе, как единственный уровень Drakan, приготовленный специально для ECTS. В игре будет пять миров с совершенно уникальными ландшафтами и видами живности. Враги могут иметь достаточно забавные способы атак. Так, Giant'ы являются аналогом современных зениток. Они хватают подвернувшиеся под руку валуны, деревья, оружие, трупы убитых собратьев и швыряют их прямо в вашего любимого дракона. Какие негодяи!

Игрушка должна выйти уже в январе 1999-го и будет требовать присутствия 3D-ускорителя.

1. Они стоят друг друга, не так ли?

2. Ее главное оружие не сила, а ловкость и скорость.

Подвигай попой!

Господин ПэЖэ

Shogo: Mobile Armor Division

Шутеры нынче не дефицит. Хорошие шутеры встречаются пореже, но все равно есть. А вот великие, такие, что заставляют, забыв о сне и еде, рубиться и рубиться в них, пока не пройдешь до конца, увы, редки, как жемчужины в куче навоза.

Но они есть — и это главное. Встречайте Shogo: Mobile Armor Division от Monolith Productions/Microids!

Проблемы простых японцев

Начнем с того, что я не буду пересказывать сюжет, как люблю это делать обычно. Не потому, что он скучен, а потому, что пересказ займет половину рецензии и вдобавок испортит все удовольствие от игры. Сюжет настолько силен (как ему и положено, кстати — вспомните мой рассказ в прошлом номере о бета-версии Shogo и об "аниме" как жанре), что издеваться над собой не позволяет.

Признаваться любимой девушке, что я занимался любовью с ее сестрой, или нет?..



1



2

Учтите только, что от ваших решений что-то зависит, причем решения не обычного "игрушечного" плана (пойти налево-направо), а весьма жизненные. Первая же игровая дилемма поставила меня в тупик весьма надолго: признаваться любимой девушке, что я занимался любовью с ее сестрой, или нет?.. Что самое приятное, игру можно и нужно проходить несколько раз, ведь от ваших решений зависит судьба Санджуро Макабе, и она реально меняется. Некоторые миссии останутся "за бортом", история пойдет по другому пути, и узнать, "а что было бы, если...", можно будет только попробовав. Вообще, сильнее всего меня поразили разные, абсолютно разные, концовки игры. Меняются судьбы людей, меняются главные враги (и не лень им было столько делать!) — короче, это именно то, чего не хватало нашему многострадальному жанру со дня его основания.

А в конце... Вы не представляете, насколько мне хочется рассказать о роскошном финале, чуток затянутом, но до невозможности милом. Лучше процитирую слова создателей (в том самом финале и прочтете): "Breaking Rules Rules!". И это правильно! К чертям с матерями все правила, лишь бы результат был настоящим!

КАК они движутся!

Заголовок у этой рецензии не ради эпатажа, а по существу. Второе по важности после сюжета лично для меня (а для вас — почти наверняка первое) — это движение персонажей. Где, спрашивается, кайф в отстреле танков, умеющих шевелить только башней, каковую у них благополучно сносит при попадании? Наверное, кайф есть, но осмыслить его могут только соседи по журналу — симуляторщики. Нормальному человеку (ну, хорошо, хорошо, нормальному маньяку), играющему в action, глубочайшим образом в кайф наблюдать, как вражина бегает, прыгает, приседает и машет оружием. Ведь главное — самого себя убедить, что противники не бездушные машины, а живые и умные люди (иногда сидящие внутри гигантских роботов, но это уже детали).

Важны маленькие нюансы движений — их даже трудно описать словами, ибо почти наверняка сорвешься на фразы типа "правильный угол сгиба коленей при беге". Так и вспоминается, что у японцев внимание к деталям явно гипертрофированно, и угол наклона головы при ритуальном поклоне регламентируется с точностью до градуса. Недонаклонился — и готово, уволили. Увольнять народ из Monolith явно не за что, все детали соблюдены. И эти самые детали натурально давят на подсознание, убеждая в правдивости происходящего. Из игры попадаешь в реальность.

А все за почему? Не пожадничали, вложили деньги, хоть и молодая фирма, и сделали не ручную анимацию, а motion capture. И получили в результате именно то, что хотели. Новый уровень, новая эстетика. Жаль, не везде можно применить такой метод, в конце концов поймать инопланетную гадину, облепить ее датчиками и заставить по команде убивать спецназовцев пока трудновато. Но все впереди, а уж людей отныне руками анимировать просто преступно, ибо смотрится пошло и примитивно.

Причем, что самое удивительное, в Shogo налицо два полностью отдельных стиля анимации: люди и роботы. Вроде бы и там, и там с живых людей снято, но настолько по-разному смотрится! Чувствуется, что роботы железные (или из чего они там), а люди — живые. Опять же смерть этих ребят. Смерть — особый разговор. Робот (mecha) рассыпается на части, падает, где стоит, грудой мертвого металла, а человек перед кончиной явно чувствует боль, складывается пополам, мягко оседает на пол и успевает еще дернуть напоследок конечностями. Иногда даже страшно стрелять — вдруг они настоящие?..

Огорчают только две вещи: во-первых, ноги у персонажей скользят по земле (но это и при традиционном методе ручной анимации до конца ещё не изжили), а во-вторых — нет SiN-образной реакции на попадание в разные части тела, не разносит зримо на кусочки буй-

1. Трудно спорить с начальством, а все равно придется.
2. Спасибо за помощь, друг!



ную головушку, не выбивает оружие из лапок. Но зато все остальное — неприличный детский восторг. Да и насчет головушки я не совсем прав. На трупах, правда, не видно пулевых дырок, но зато бывают так называемые Critical Hit'ы, убивающие мощных врагов, если попасть в уязвимое место, да и попадание в головушку из снайперской винтовки обычно смертельно.

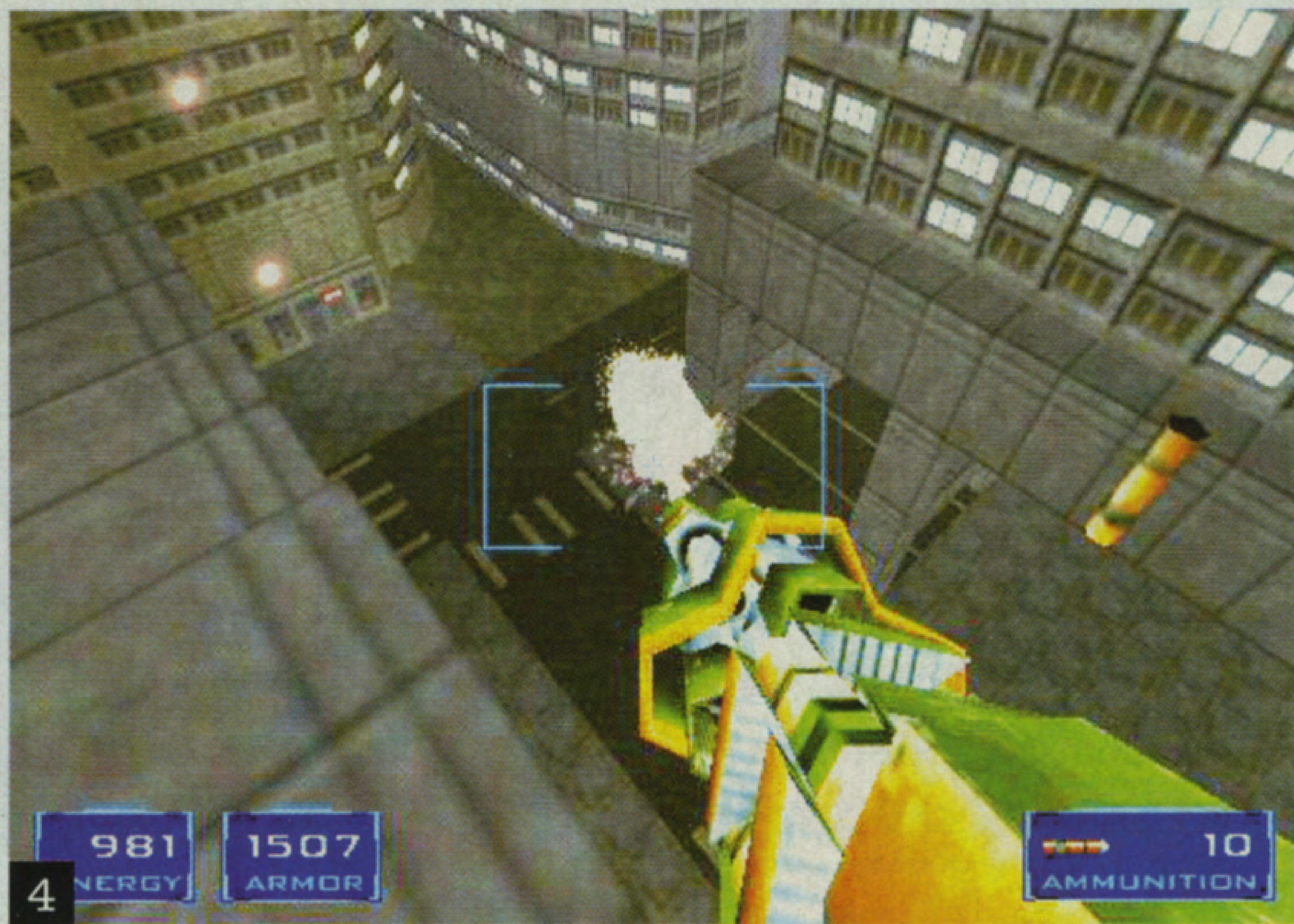
Отягчающие обстоятельства

В полном соответствии с общей концепцией аниме вообще и ее поджанра, где участвуют mecha, в частности (об этом можно и нужно прочесть в прошлом номере журнала, чтобы оценить игру как следует), здесь есть красота. Есть изящество. Есть внимание к деталям. Причем строго в рамках жанра — нет туалетного юмора, как в Duke Nukem (хотя туалеты налицо), нет реализма поведения, как в Half-Life. Зато есть правильная "эмуляция" мультфильма. И движение — как у артистов балета, и те самые "мелочи", которые нужны для атмосферы.

Источники света, как мы уже привыкли в Unreal и куче других игр, имеют гало, вода тихо и ласково колышется, слегка меняя цвета, — очень приятно и неназойливо. Оружие в мультфильме обязано выглядеть не заржавевшим обломком металла (что было очень уместно в Quake, кстати), а новой и блестящей технологической конструкцией. Так и выглядит. Мелочь вроде, а не поленились сделать на нем динамические металлические отблески. Да еще и разнообразных видов оружия умудрились напридумывать кучу (десяток для человека и столько же для mecha).

Идем дальше. Выстрелы из этого самого блистающего арсенала. Хочется плакать от одного вида. Следы от ракет, лучи, восторженные взрывы, лучшие, какие я видел. Пули, попадая в стену, оставляют — в зависимости от вида пуль и материала препятствия — следы. Причем этих отметин может быть очень много — расписаться на стене не проблема.

Если идет битва роботов, а точнее, разумеется, людей в той самой Mobile Combat Armor, в честь которой и названа игра, то, как и положено, дым стоит столбом. Вернее, дым быстро и плотно заполняет улицу города, на которой происходит стычка, и не спеша рассеи-





вается. С одной стороны, это дает слабому возможность скрыться и восстановить силы, а с другой — создает неповторимую атмосферу боя титанов. Мне нравится, хотя не факт, что подойдет всем. В дефматче дает совершенно новые ощущения, рекомендую. По модему, правда, притормаживает, но это сейчас у каждой новой игры бывает, доведут постепенно. Зато по сети — вечный бой, покой нам только снится!

Кстати, о бое. Если в нем участвуют люди, при попаданиях они обильно орошают окружающее очень симпатичной КРОВИЩЕЙ. Собственно, иногда можно и не стрелять вообще — разбегающиеся в ужасе толпы так приятно ДАВИТЬ, перейдя в Vehicle Mode — попросту поиграв в трансформера. Каждый mecha умеет (весьма красиво, кстати) складываться в форму, смутно напоминающую автомобиль, и в таком виде очень шустро перемещаться. Правда, стрелять нельзя, но никто не мешает вернуть себе человеческий облик после подавления толп — процесс трансформации весьма шустр.

Нет реализма поведения, как в Half-Life. Зато есть правильная "эмуляция" мультфильма. И движение — как у артистов балета...

И, наконец, главное: игру делает управление. Здесь оно не просто есть, а очень есть. Правда, надо сразу же проделать нехитрую операцию: пойти в настройки и подвинуть до минимума регулятор сглаживания мыши. Иначе налицо гадкое ощущение задержки реакции (гм, возможно, кому-то это нравится?). После этой операции отдыхаешь душой — за углы не цепляешься, прыжки предсказуемые, выстрелы точные...

Кстати, о точных выстрелах. Игра больше всего похожа (не надо бить ногами — сначала подумайте) на Rainbow Six.







Важно выстрелить первым, особенно если ты человек, а не робот. Иначе выстрелит враг, и это очень больно. А потому снайперский режим использовать надо, его надо любить и беречь. Конечно, есть виды оружия, которые накрывают почти любую цель, достаточно высунуться из-за угла и выстрелить, но к ним вечно не хватает патронов. Так что оружие последнее тоже без работы не остается. Быстро привыкаешь перемещаться перебежками и мыслить в терминах "очищенных зон", выходить из-за угла только держа под контролем открывающуюся часть пространства. Впечатляет.

Архитектор расстрелян

Прежде чем судить об уровнях, обязательно надо посмотреть их хотя бы с десяток. Дело в том, что в начале игры налицо гимн примитивизму, первый же уровень — почти ровная лощина, окруженная со всех сторон горами. Все очень гладенько, полигонисто, но скука невыразимая.

А вот потом постепенно начинают обнаруживаться более забавные места: на mecha, оказывается, можно побегать и по городу, настоящему такому, со зданиями и автомобилями. Учитывая наличие Vehicle Mode, описанного выше, и умение робота прыгать не только обычным образом, но и вдвое выше, получается весьма любопытно. Есть где развернуться. Чем мы не кинг-конги?

Да и когда попадаешь в шкуру Санджуро и бродишь по зданиям или выходишь на улицы, обнаруживается вполне приличный дизайн. Увы, не идеальный, почему-то на украшательство пошло маловато усилий, гораздо больше на реализм. Твердая четверка. Причем, что самое обидное, "движок" в данном случае явно не был ограничивающим фактором: особых замедлений нигде не видно, частота кадров по ощущению достаточно стабильная. Могли бы и навесить маленько украшений... Тем более что engine собственный, LithTech, и с кучей приятных "фишек" вроде динамической детализации (модели, видимые издалека, содержат меньше полигонов, чем видимые вблизи), так что нагрузка не была бы запредельной.

А сейчас, к сожалению, налицо слишком много стен, сверху донизу покрытых одной и той же текстурой, ни тебе

3. На стене вполне можно расписаться пулями, как Шерлок Холмс.

4. Оружие как произведение искусства, а заодно и стрельба с крыши.

5. На табличке написано "Не бейте заключенных!" Представляю, каково было здесь моей любимой девушке...

6–7. И так будет с каждым!

8. Один из вариантов окончания игры — не правда ли, зрелищно?

бордюрчика какого, ни колонны экзотической. Грубый утилитаризм, явно не украшающий окружающую среду. Хорошо хоть текстуры очень удачные — мило нарисованы и к месту наложены.

Концерт для бластера с оркестром

Музыка в играх — больной вопрос. Если совершить небольшой экскурс в историю, обнаружится, что для большинства игр композитор-поденщик честно отрабатывает свой кусок хлеба и подбирает на синтезаторе очередной трехаккордовый мотивчик. Есть, конечно, и приятные исключения — DOOM, Quake, но мало их, страшно далеки они от народа. Даже неплохие попытки сделать "динамическую музыку" в Unreal оказались в итоге не слишком удачными, ну, переключается мелодия в два или три режима, и что дальше? Все три быстро надоедают...

Разные люди смотрят на это по-разному. Некоторые пожимают плечами и выводят громкость музыки на ноль. Некоторые пытаются вжиться в атмосферу и верят, что рано или поздно это у них получится. А большинство и не замечает, что музыка действует на нервы. Так, дзынькает что-то где-то, па-адумаешь!

А ведь именно музыка способна, как учили классики, вести за собой, поднимать в крови адреналиновую бурю и успокаивать между боями. Так вот, знайте: в Shogo все это есть! Причем сделано очень необычно.

Итак, налицо всего-навсего шесть мелодий. Да, да, на всю длинную и сложную игру. Правда, в сумме — аж целых 14 Мбайт, и это вовсе не записанные заранее музыкальные треки, а динамическая музыка. Слово "динамическая" — в отличие от того же Unreal — относится не к переключению разных "подтреков", а к технологии Microsoft под названием Interactive Music Architecture (IMA). Эта самая IMA позволяет на ходу генерировать неповторяющуюся музыку, плавно меняя ее настроение. И, что самое удивительное, технология от Microsoft почему-то работает! Музыка играет, закольцованности не заметно, а настроение меняется!

Причем Monolith настолько уверен в качестве своей музыки (и я с ним согласен), что планирует выпуск музыкального компакт-диска с мелодиями из игры. Лично я куплю, если он доберется до Москвы.

Надо еще упомянуть и о звуке, но как раз здесь говорить особенно не о чем. Звук нормальный, разговоры неплохо двигают сюжет, взрывы взрываются, но ощущения чего-то нового нет. Много приятных мелочей — зацепишь случайно на бегу девушку, а она тебе вслед выругается... Твердая четверка.

9. Океаны КРОВИЩИ!

Интеллект? А что это такое?

Есть в игре одно горюшко: враги и друзья тупы до умиления. Бесполезно ждать от рядового врага осмысленной засады или нетривиального отступления. Как и от напарника, что он тебя прикроет или отобьет из лап злобного гада. Каждый сам за себя, настолько, что при групповой работе никто тебя ждать не будет, свою часть задачи выполнили и побежали дальше, а ты сам подчищай вражеские силы в арьергарде и догоняй остальных.

Более того, сложность игры, похоже, изменяется прежде всего за счет снабжения врагов все более и более темными очками. Видеть они на легких уровнях начинают все хуже и хуже. Бывает, что, зайдя аккуратно в комнату или подбежав быстренько к танку на открытой местности, можно несколько секунд стоять и любоваться недругом вблизи, прежде чем он откроет огонь. Достаточно повысить сложность — и эффект пропадает, но инициативы неприятели все равно не проявляют, чаще стоят, чем бегут драться.

Но, впрочем, все не так уж страшно. Если увеличить уровень сложности, постепенно становится ясно, для чего в жизни напарники. Стрелять-то они всетаки умеют, и неплохо, так что чуточку поотстать и помочь им издали оказывается весьма полезно, ослабший враг, как бы точно он ни стрелял — куда более легкая добыча.

Железки

Мнда. С чисто формальной точки зрения, ускоритель не нужен — если есть Pentium 233 или круче, все работает и так. Но то с формальной... А вот с практической — все иначе. Великолепная графика разом превращается в скучную на вид. Даже на PII 333 скорость в 640x480 с 16-разрядным цветом явно не дотягивает до приятной, приходится ставить либо 8 бит, либо меньшее разрешение. Увы. Как говорила кляча из анекдота, "ну, не шмогла я, не шмогла!" Пожалуй, единственный серьезный недостаток, особенно для России, где ускорители, увы, приживаются медленнее, чем на Диком Западе.

Но, впрочем, вполне возможно, что я ошибаюсь — просто забыл за давностью лет и мощью склероза, насколько все ужасно без ускорителя. Короче, попробуйте, поставьте 320x240 и Low Detail, но если сможете найти деньги на Voodoo или Voodoo 2 — эта игра и есть лучший повод для его покупки. Рекомендую.

10. BullGut — оружие настоящих мужчин.

Причем Monolith настолько уверен в качестве своей музыки, что планирует выпуск музыкального компакт-диска с мелодиями из игры.

Зато винчестер особо крутой не нужен — уровни быстро грузятся, а записываются вообще моментально. Так что сохраняться перед трудными участками совершенно не напрягает.

Советы постороннего

Понимаю, что испорчу некоторым настроение, но от нескольких советов не удержусь, самого что ни на есть общего плана.

Рубить ящики и взрывать машины. В них бывают подарки, без которых есть шанс не дожить до пенсии. Любить и беречь "снайперку". Очень полезная штука, как для человека, так и для mecha. Большую часть опасных мест можно "зачистить" издалека, да и патроны очень экономно расходуются. Если здоровье убывает, выстрелы слышны, а никого нет — почти наверняка где-то неподалеку стоит мелкий человечек с большой пушкой. Отловить и пристрелить. Или попросту растоптать. Помнить о наличии Vehicle Mode, учитывать, что в этом режиме прыжки получаются гораздо дальше. Не забывать о вторых этажах — там почти наверняка стоят людишки и постреливают из всех своих пушек. А зачастую там и проход на следующий уровень есть. Иногда, чтобы запрыгнуть, полгорода приходится обойти, чтобы найти подходящее здание. Да, использовать надо обычно double jump.

Наш выбор GAME.EXE

Shogo: Mobile Armor Division

Разработчик	**Monolith Productions**
Издатель	**Monolith Productions, Microids**

Резюме

Теперь, посмотрев все шутеры, которые выйдут в ближайшее время, сомнений нет: остальные очень хороши, но этот — лучший.

Системные требования

ОС	**Windows 95/98**
Процессор	**Pentium166/233** (с ускорителем/без него) (рек. Pentium II)
Память	**32 Мбайт** (рек. 64)
CD-ROM	**2x**
Видеосистема	**SVGA** (рек. ускоритель)

Дополнительная информация

• Web-страницы — игры и разработчика: www.shogo-mad.com, www.lith.com

Рейтинги

Графика	**94%**
Звук	**93%**
Сюжет	**99%**

Интересность

96%

Игра в одно касание

Александр Вершинин

Need for Speed 3: Hot Pursuit

Подшипник ступицы правого переднего колеса твердо решил угробить и машину и хозяина. Жуткий реактивный гул в салоне усугубляется злобным стуком заднего амортизатора. Механики заявили, что это просто жесткая спортивная подвеска. Но верить им уже нет сил. Бросаю машину-авто и включаю машину-компьютер.

Здесь тоже не все в порядке. Хромированные копии питающихся честно заработанными условными единицами чудовищ не гробятся, но все равно умудряются давить на нервы. То есть толкаются, подрезают, спускают в кювет и даже награждают штрафами. Что есть форменная наглость.

Если говорить о NFS как о художественном произведении, то игра заслуживает самого пристального внимания ценителей настоящей красоты.

Пыль в глаза

Приятно видеть, что Electronic Arts еще способна делать игры. После, мягко говоря, неудачного сиквела NFS, судьба серии была под вопросом. По крайней мере для почитателей изначального варианта соревнований на сверхдорогих автомобилях. Реальное продолжение Need for Speed получила лишь сейчас — грамотный "движок" в этом жанре является чуть ли не решающим фактором успеха.

Если говорить о Need for Speed как о художественном произведении, то игра, несомненно, заслуживает самого пристального внимания ценителей настоящей компьютерной красоты. Весь трюк состоит в том, чтобы сделать подобный engine первым. Самый проворный становится законодателем моды, а остальные лишь копируют готовое. С самого начала идея Need for Speed была стопроцентно правильной. Упор делается вовсе не на увлекательность гонки, а на зрелищность пробегающих мимо ландшафтов. Во-первых, они ни в коем случае не должны повторяться или быть однотипными. Любой поворот, туннель или пригорок имеют характерное запоминающееся обличье: пронизанный лучами солнца сарай, сквозь который надо проехать, мигающие огни дорожного барьера или опасный поворот на 180 градусов у самого подножия огромной скалы... Это первостепенные наработки, сама дорога. Следующий мазок — стены "трубы", по которой проходит трасса. Очень многие разработчики на скорую руку рисуют елочки и кактусы в надежде, что игрок не заметит их плачевного состояния, пролетая мимо по трассе на скорости 200 километров в час. Еще одна ошибка. Среднестатистический пользователь, он же виртуальный турист, смотрит куда угодно, но не на дорогу. А значит, "картонные боковины" должны быть на высоте. Желательно варьировать их расстояние до трассы и менять за каждым поворотом. Доступное для машины игрока место не должно ограничиваться краями дороги. Если кому-то хочется ездить по траве, пригоркам и втыкаться в стоящие на обочине елки — великолепно! NFS3 выполняет все эти правила с особым усердием. Обочина то сползает вниз, переходя в кювет, то взлетает на верхушку покрытого травой пригорка, то просто заканчивается большой и неприятной на ощупь скалой. Так и должно быть! Среди картонных деревьев background'а в изобилии стоят и "настоящие", отлично создавая глубину и объем пейзажей.





1

1. Свет фар сделан превосходно, но абсолютно не помогает в дороге.

И, наконец, фирменный знак NFS3, крошечные "анимашки" и звучки, привязанные к определенным участкам трассы. Ветер сдувает листья с дороги; на пару секунд сменившая асфальт грунтовая дорога с готовностью поднимает пылевые завесы; проезжая мимо деревни можно услышать лай собак... Подобные тонкие дизайнерские находки придают личностный оттенок каждому кольцу, привязывая игрока к несуществующим на самом деле местам.

Мечта с турбонаддувом

Автопарк игры становится все более элитным. На смену ширпотребным "Тойотам" пришли машины экстра-класса: экс-марка Джеймса Бонда Aston Martin DB7 и несколько разработок Italdesign, пара Lamborgini, включая тьюнинговую Diablo SV, и, конечно, шедевральные Ferrari 355 F1 Spider и 550 Maranello. С расчетом на российскую публику в список попал даже Mercedes SL600. Electronic Arts планирует постепенно выбрасывать в Интернет все новые машины, так что можно надеяться на эксклюзивный вариант "шестисотого" с торчащими во все стороны пальцами.

Общая масса автомобилей по своим техническим характеристикам делится на три класса. Класс "А" в основном объединяет концепткары, "В" — серийно выпускаемые суперка-







ры. На долю "C" остаются просто дорогие серийные модели. Кроме того, в ряды цивильных автомобилей затесались враги рода человеческого в обличии "крейсеров" дорожной полиции. Кто бы мог подумать, что американские копы ездят на патрульных Countach?! Если это правда, то ради такой работенки можно и эмигрировать.

При выборе автомобиля вам сразу демонстрируется его "рабочая" трехмерная модель. Вот здесь важно не свалиться со стула. Эффект хромирования плюс отлично выдержанные линии кузовов обеспечивают зрелище, обычно доступное лишь на международных автосалонах. Модели сногсшибательны. Другого определения нет и быть не может. Пусть в некоторых местах автомобили упрощены — это ничуть не уменьшает шок от увиденного. Высший класс!

В порядке обычной программы развлечений вы обнаружите одиночные заезды на любой доступной трассе и режим соревнований. Последний дает возможность покататься по всем трассам подряд, набирая очки и отчаянно психуя по случаю заваленной гонки. Среди новшеств числится Knockout, жестокий вид соревнований. Это та же последовательность трасс, но с одной оговоркой: каждый раз несчастный, приехавший последним, выбывает. Hot Pursuit, режим, в честь которого и была названа игра, оказался просто слегка измененным Head-to-head. Против вас выступает лишь один соперник — положение же усугубляется наличием на дорогах полицейских, не жалеющих живота, и патрульных машин. И вся эта напасть во имя единственной цели. Выдать вам квитанцию со штрафом.

Грязные трюки

Как и обещали авторы, машины теперь имеют все 6 степеней свободы. А специально созданные трассы предоставляют массу возможностей сделать сальто-мортале или просто ненадолго взлететь. Покрытие коварно наклоняется то в одну, то в другую сторону, кишит слепыми поворотами. Но наибольшая вероятность для отрыва от земли существует на трассах с развилками. Более того, дорога не просто раздваивается, — одна из ветвей обязательно идет выше другой, и разделяются они не чем иным, как мягким пологим газоном-горкой. Что делает автомобиль, когда вылетает на такую обочину на скорости 150+ км/ч? Правильно: переворачивается и показывает протектор небу, солнцу и Господу Богу.

Не менее подлой, но типичной для новых трасс шуткой является "ой, шлагбаум!". Вы обязательно попадаетесь, если любите проходить повороты на скорости, несколько превышающей дозволенную. Вас неизбежно, пусть и немного, выносит на газон... А там стоит дом, скала, шлагбаум, дерево, столб, нужное подчеркнуть. Как результат, вы обнимаетесь с препятствием и по-самаритянски пропускаете вперед своих коллег по трассе. Примечательно, что препятствие располагается в единственно верном месте — оно было точно просчитано дизайнерами игры.

Продолжаем список веселых развлечений NFS3. На очереди "сусанинский синдром". Авторы игры пользуются тем, что большинство игроков несутся по трассе на второй космической и могут лишь интуитивно догадываться, куда ехать дальше. Кто же знал, что в небольшой одинокой скале прямо посреди пустыни есть туннель и ее не требуется объезжать? Верхом коварства являются тупиковые ветвления. Знак "Stop" и красный полосатый шлагбаум (кажется, их делают из бетона) можно заметить, лишь повернув и со всего размаху впечатавшись.

Вы думаете, что указанные трюки идут во вред игре? Ничего подобного. Это гордость и достоинство Hot Pursuit. Мало кто захочет ездить по стопроцентно безопасным дорогам в правом ряду и с дозволенной скоростью.

Маленькая ложечка дегтя состоит в следующем: авторы нашли силы лишь на четыре (пять с бонусной) полноценные трассы. Еще четыре получаются из них же, путем перестановки шлагбаумов с одной ветки на другую и запуска гонки в противоположную сторону. Все-таки они ленивы, эти ребята из EA.

О спортивном духе

С поведением управляемых компьютером соперников дела обстоят не столь хорошо, как с графикой и дизайном трасс. Самая главная проблема так и не была решена: компьютер не умеет ошибаться. Враги идеально проходят повороты, всегда знают, где лучше затормозить, а где можно ускориться. Они не обтирают стены, не пытаются подрубить дерево собственным капотом и вообще насквозь гениальны. Что исключительно неприятно. В предыдущих частях NFS слишком далеко оторвавшиеся соперники тормозились и, не скрывая этого, ожидали вас на трассе. В Hot Pursuit они этого не делают, а просто удаляются в светлую даль. Догнать их после этого представляется делом неимоверно сложным и трудоемким. Самое главное — ни в коем случае не тереться о придорожные кусты и строения. Одно касание — и все потуги пропадают даром. Что бывает очень обидным после напряженной пятиминутной гонки.

При должной практике безошибочное вождение — вещь не такая уж и сложная. Но Electronic Arts как раз подготовила еще один сюрприз. Научила компьютер толкаться, подрезать и выкидывать вас в кювет. Алгоритм таков, что если вы не понравились оппоненту, то он вас обязательно выкинет. Создается впечатление, что машины противника в несколько раз тяжелее вашей. Авто теряет всякое управление уже после первого легкого тычка. Если же противник напирает сзади, то утрачивается контроль над поворотами и вы вылетаете прямолинейно и равноускоренно. Борьба на трассе кажется забавной, пока вы сами не попытаетесь проделать подобный трюк с компьютером. Но — ничего не получается! По неприятному стечению обстоятельств, AI-оппоненты совершенно "не реагируют" на свои же шутки. Надо иметь солидное преимущество в скорости, чтобы боковым тараном снести фашиста с трассы. И никак иначе! Расизм, а не соревнование.

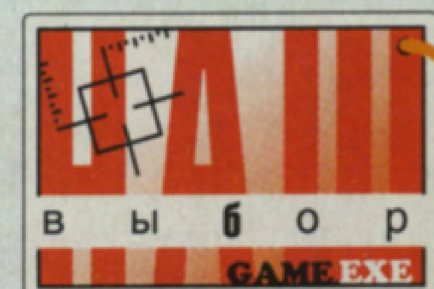


Абсолютно то же самое относится и к полицейским. Да, они красиво несутся навстречу и зрелищно разворачиваются. Но когда такой умник обгоняет вас и мгновенно пристраивается спереди, начиная тормозить, вы просто не можете толкнуть его. Несбыточная мечта. Единственный способ ухода — не тормозя, сбросить газ и резко уйти в сторону. ВрезАться в полицейских просто не имеет смысла. Они, как и бортики, сделаны из неземного сверхтвердого металла.

Реализм хороший, реализм плохой

Hot Pursuit относится к аркадам — и не стоит спорить. Положительные сдвиги есть, но до симулятора игра недотягивает. Отрыв от асфальта, погодные условия, подстройка автомобиля (кстати, слишком примитивная), наличие ночных гонок и фар превращает NFS3 в великую гоночную аркаду. Что, собственно, и требовалось доказать.

Отсутствие торпеды раздражает, но вид "от первого лица" более симпатичен, чем "от третьего". Подающая надежды тенденция: увлечение изготовлением Tomb Raider из всех подручных материалов не добавляет шарма разработчикам. Need for Speed 3: Hot Pursuit имеет неплохие шансы стать такой же классикой, как и первая часть игры. А это лучшая похвала для игры.



Need for Speed 3: Hot Pursuit

Разработчик	**Electronic Arts**
Издатель	**Electronic Arts**

Резюме

Графически неподражаемый проект. Играть или хотя бы посмотреть обязательно. Есть все шансы, что игра вызовет новый бум автомобильных гонок.

Системные требования

ОС	**Windows 95/98**
Процессор	**Pentium 133/166** (с/без 3D-акселератора)
Память	**32 Мбайт**
CD-ROM	**8x**
Видеосистема	**SVGA**

Дополнительная информация

- Рекомендуется 3D-акселератор

Рейтинги

Графика	**96%**
Звук	**90%**
Сюжет	**80%**

Интересность

93%

2. Забывчивые рабочие будут долго искать эти колпаки.

3. Не слишком умные копы любят врезаться в стены.

4. К сожалению, заправка всегда оказывается закрытой.

Улыбка дареного коня

Александр Вершинин

Wing Commander: Secret Ops

Впервые за всю историю своего существования компания Origin отдает свой новейший продукт совершенно бесплатно (см. его также на нашем диске!). Как хорошо известно, альтруизм не входит в длинный список достоинств этой фирмы — а значит, нас где-то обманывают.

Насмотревшись фильмов о злодеях, зацикленных на мировом господстве, поневоле задумываешься. Может, Origin написала очень-очень злой вирус? Или, уподобившись гениям из Blizzard, собирает информацию о вашем компьютере и передает ее при скачивании очередного эпизода? Или NASA подкупила авторов WC с тем, чтобы найти самых лучших пилотов-истребителей и с их помощью атаковать наш несчастный "Мир"?

Космические корабли не погружаются в воронку разрываемой ткани гиперпространства, а исчезают целиком, пикантно прикрывшись ею.

Примите дозу

Что пытается сделать Origin? Версии есть, и их много. Мировой экономический кризис (за счет оттока рабочей силы от станков к компьютерам), борьба с наркотиками (клин клином вышибают), попытка ущемить народное самосознание Мексики (родина пейотов гордится "мыльными операми") или даже тест на наличие совести у российских пиратов — станут ли они продавать изначально халявную игру. Одно время в Game.EXE серьезно обсуждался вопрос объявления конкурса на лучшее обоснование подобного поступка Origin.

Ответ на "пиратский" вариант очевиден, поэтому вот вам адрес сайта, на котором, помимо нашего диска, лежит игра: www.secretops.com. Кроме ядра программы, в максимальном варианте составляющего около 110 Мбайт, на secretops.com находятся модули с дополнительными миссиями. Идея гениально проста. Сначала вы забираете непосредственно игру. После чего Origin начинает скармливать игрокам продолжения — порциями по семь-восемь миссий. А когда фанаты войдут во вкус, лавочка прикроется — и новыми миссиями начнут торговать. Штучно, в развес или оптовыми партиями.

Количество спецэффектов, речи и сюжета в Secret Ops определяется исходя исключительно из их размера в килобайтах. Все неэкономное выжигается железной рукой. Каждый лишний язык пламени, каждая дополнительная фраза увеличивает download-время игры. Неудивительно, что Secret Ops пропитана суровым духом Спарты.

RIP, или нарезка

Лишь матерые хакеры способны оценить глубину подвига создавшей Secret Ops команды. И те и другие преуспели в нелегком процессе вытаскивания всевозможных излишеств из уже написанной кем-то игры. "Движок" Secret Ops действительно переделан. Космические корабли не погружаются в воронку разрываемой ткани гиперпространства, а исчезают целиком, пикантно прикрывшись ею. Никакие боевые раны не оставят свой след на корпусе космического корабля, а все пилоты одинаково жестикулируют на экране внутренней связи.

Сюжет распространяется по старинке, в отдельных текстовых файлах. Примечательно, что описываемое в таком тексте весьма условно привязывается непосредственно к сюжетной линии игры. В Secret Ops вы не увидите имен ваших соперников и не сможете стать свидетелем подготовки их гениальных, но обреченных на провал планов. Обычно авторы ограничиваются лишь демонстрацией вашего авианосца, смело рассекающего глубины космоса с непонятными намерениями в неизвестном направлении. Если повезет, вы сможете увидеть двадцатисекундный этюд, на протяжении которого злые пришельцы успевают в решительном контрнаступлении разбить весь земной флот сектора N. Правда, в пятом эпизоде был замечен исключительный случай — разговор нескольких пилотов на тему, не касающуюся особенностей анатомии пришельцев или их классификации по Дарвину. К сожалению, такие мизансцены не стали доброй традици-



3. Moray vs. Ракета. Неравная гонка — прицел был слишком хорош.



1. Вид на Cerberus.



2. А "жуков" продолжают травить...







ей, и единственным источником информации о развитии дел во вселенной Wing Commander была и остается сцена брифинга перед боевым вылетом. Пророчество исполнилось, круг замкнулся. Wing Commander лишился своего порядкового номера и пришел примерно в то же состояние, откуда начиналась знаменитая серия. Secret Ops можно смело именовать ремейком самого первого WC, появившегося около семи лет назад.

Без излишеств

Описывать отработанный Origin алгоритм миссий доставляет удовольствие. Ни малейшего изменения за многие годы! Вы поднимаете истребитель или бомбардировщик с космического авианосца, чтобы поочередно облететь все контрольные точки (NAV points) маршрута. Взлет и посадка всегда производятся на родном носителе. Для перемещения между NAV-точками используется автопилот. Он включается лишь при стопроцентном отсутствии врагов на сотни километров вокруг. В каждой точке маршрута обычно тусуются фиксированное количество истребителей и, если повезет, несколько крупных кораблей.

Суть задания всегда одна и та же: перебить все корабли противника и, по возможности, защитить дружественные объекты. Миссии условно делятся на те, чье невыполнение карается немедленным завершением игры, и допускающие некоторые неудачи. Разумеется, следующие за провалом несколько заданий окажутся чуть более сложными — за ошибки принято платить. В былые времена слишком плохое стечение обстоятельств могло привести к досрочному окончанию игры и демонстрации неутешительного финального ролика. Учитывая, что Secret Ops почти не манипулирует сюжетной линией, неудачливым пилотам может грозить лишь пониженный общий рейтинг в статистике.

Мужской разговор

Secret Ops имеет единственное положительное отличие от своих предшественников-прародителей. Массовки. Это такие разборки двух группировок в заранее оговоренном месте. Все стреляют, бегают и ругаются. Иначе говоря, веселятся.

Среднее количество кораблей, поджидающих вас в открытом космосе, действительно подросло, и теперь каждая остановка выливается в полномасштабное сражение, больше всего напоминающее Курскую дугу. Справедливости ради отметим, что ваше непосредственное командование заметило эту тенденцию и не скупится на ведомых. Иногда вам придется вести в бой около дюжины истребителей — только для того, чтобы встретить превосходящие вас вдвое или втрое силы противника. Причем управляемые компьютером союзники в принципе не нуждаются в вашей помощи. Они сами ломают строй и безрассудно бросаются на врага, а после стычки бодро приказывают друг другу вернуться в формацию. Наблюдать за жизнью AI-собратьев в высшей степени забавно. Они не раздумывая засыпают ракетами слабые цели и, как результат, дружно гибнут, встретив чуть позже несколько Devil Ray. Полностью опустошив ракетные пилоны, компьютер становится пригодным лишь для отвлечения внимания истребителей противника. Это значит, что вам необходимо максимально быстро избавиться от своры, привычно повисшей на вашем хвосте. В противном случае, вы рискуете заполучить почетный эскорт из 15-20 "жуков", с упоением палящих по кормовому отсеку истребителя изо всех стволов. Зрелище внушительное, но фатальное.

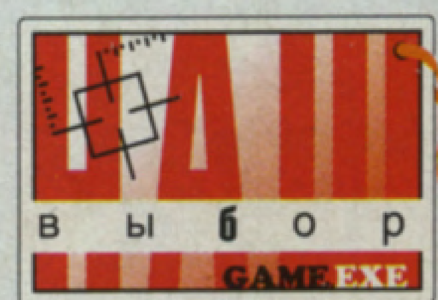
А вот с балансировкой игры возникли проблемы. Самый тяжкий уровень сложности с трудом находит занятие для игрока средней руки. По прошествии всего нескольких миссий становится очевидной схема действий: сначала должны умереть Devil Ray, затем Manta, следом Moray и компания. При должной сноровке одинокий Casey может уложить более десятка одновременно атакующих его соперников. Гораздо большую опасность представляют корабли землян, которые время от времени приходится защищать. Поверьте, лучше дать им спокойно умереть и лишь затем прижучить противника. А пока "баги" разбираются с линкорами, можно отойти в сторонку и полюбоваться самым захватывающим зрелищем Secret Ops — огнем главного калибра дредноутов. Именно из-за этих милых пушек не следует ввязываться в драку. Местные пушкари обожают палить аккурат по тому истребителю, который вы преследуете. Это было бы неплохим подспорьем, если бы канониры умели стрелять с упреждением. Как вы уже догадались, достается именно преследователю, то есть вам. Одного попадания из главного калибра достаточно, чтобы сжечь любой бомбардировщик и тем более истребитель. Черная неблагодарность: обидно до слез!

Они не раздумывая засыпают ракетами слабые цели и, как результат, дружно гибнут, встретив чуть позже несколько Devil Ray...

Wing Commander:

За умение делать широкие жесты и тем не менее производить неплохие продукты Origin заслуживает поощрительного кивка и плашки "Наш выбор". Secret Ops — хороший вариант бесплатного промежуточного проекта. Остается лишь надеяться, что фирма не забросит практику глубокого вживления интересных сюжетов в тела аркадных симуляторов.





Wing Commander: Secret Ops

Разработчик	**Origin**
Издатель	**Origin**

Резюме
Достойный внимания проект. Играется легко, долго и с удовольствием. Красиво, не требовательно к железу и абсолютно бесплатно. Как в пикантных объявлениях — платите только за связь.

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 133/166** (с/без 3D-акселератора)
Память	**32 Мбайт** (лучше 64 Мбайта)
CD-ROM	**2x**
Видеосистема	**SVGA, 2 Мбайта**

Дополнительная информация
- 150 Мбайт на HDD
- Рекомендуется 3D-акселератор

Рейтинги

Графика	**82%**
Звук	**78%**
Сюжет	**34%**

Интересность
90%

4. 1-й Гусарский. Слегка побитый, но не сломленный.

5. Skate и Moray излишне навязчивы. Они поплатятся.

6. Умирая, Stingray традиционно богохульствует.

Культ личности

Господин ПэЖэ

Hardwar

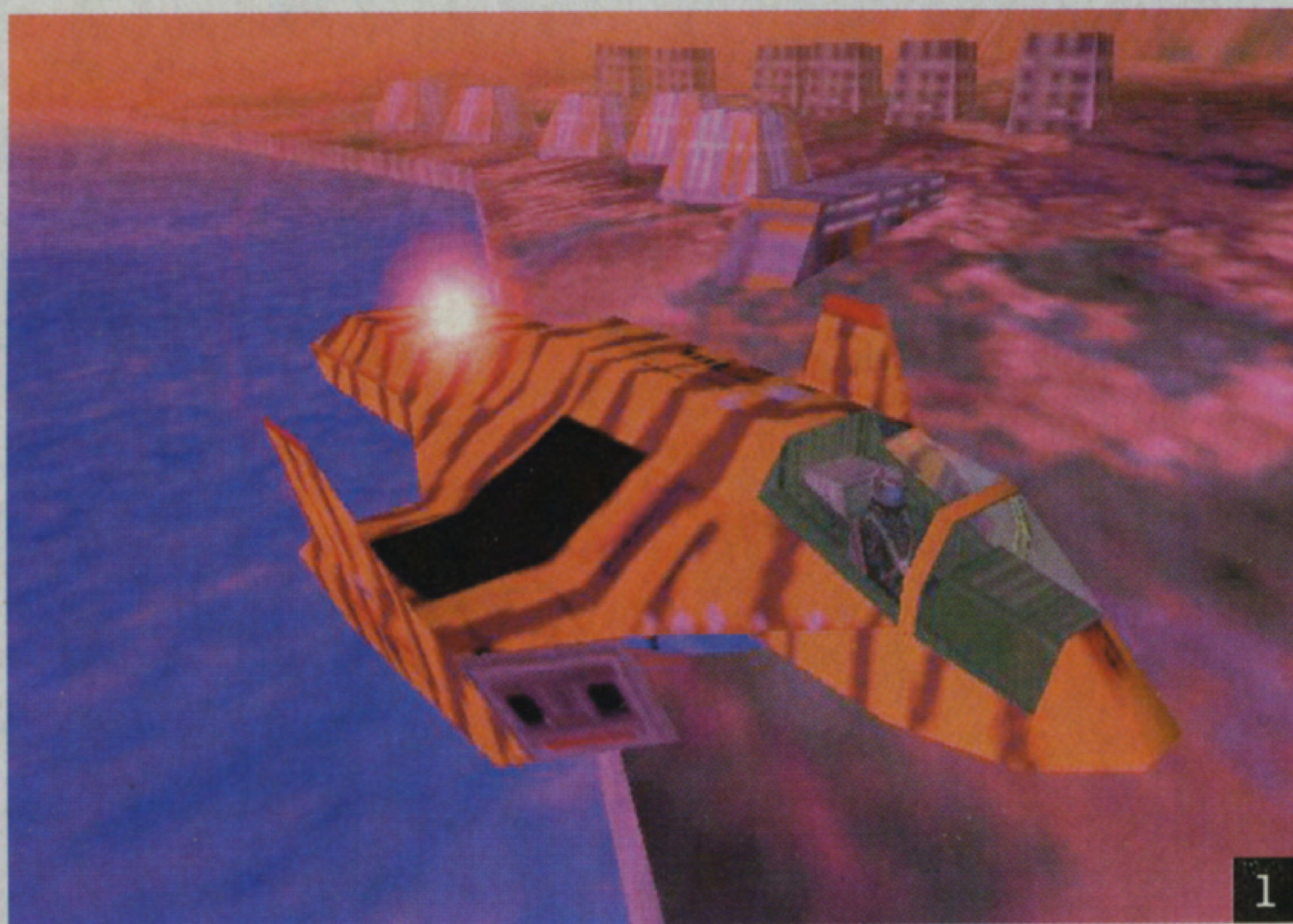
Наивный, я думал, что мне предстоит обозревать очередной клон, перечитал еще раз превьюшку, опубликованную пару номеров назад, гордо подумал, как точно я все в ней описал, и сел читать электронную почту (pg@game-exe.ru, помните?). Как и следовало ожидать, жизнь в очередной раз преподнесла сюрприз: в почте нашлось письмо от читателя, заставившее взглянуть на игру по-новому.

Читателей надо любить, читателей надо беречь. Письмо от Михаила Забалуева имеет смысл процитировать, ибо оно весьма по делу:

"По описаниям и скриншотам все выглядит вкусно — 3D-симулятор полетов над Титаном, "жадное будущее", борьба за деньги, ресурсы и апгрейд мехоса... то есть moth'а, открытый сценарий, события, происходящие независимо от игрока... То есть следующий кандидат для маниакального прохождения после "Вангеров".

Да, эта игра — для тех, кто прошел "Вангеров", кто готов, забыв о пище и прочих бытовых потребностях, уйти в виртуальный мир и остаться...

Но не это привлекает меня больше всего. По-моему, впервые у такой игры будет по-настоящему футуристичный саундтрек. Он собран из закромов культового британского лэйбла Warp Records (www.warprecords.com), выпускающего электронную музыку не только для клубного употребления. Декор к игрушке, кстати сказать, делали постоянные партнеры Warp — The Designers Republic. Благодаря этому определенный контингент пользователей эта игра найдет независимо от своего геймплея."



1. Neo Tiger, летающий танк, способный выдержать любые передряги.

Игра для белых?

Вооруженный таким напутствием, я подошел к впечатляющим компакт-дискам (две штуки) по-особому. Сразу скажу: на первый взгляд, с чисто формальной точки зрения, игра выглядит средней, рядовой, ничем не выдающейся, традиционной, нехитовой (у меня уже прилагательные заканчиваются, а я так и не выразил как следует, насколько мало эмоций вызовет Hardwar в первый час игры у нормального человека, никаких текстов про него не читавшего).

Графика. Явно не повод для бурных эмоций. Традиционный уже в играх второго разбора туман здесь наличествует, плотно застилая фиолетово-розовые дали и придавливая мозги к полу кабины. Жутко депрессивный цвет — кстати, как и положено по сюжету (о котором ниже). Да и без тумана было бы не слишком: полигонов явно пожадничали насыпать, эффекты простоваты (фонарики неплохо сделаны, а молнии, взрывы и прочая пиротехника — на троечку)...

Да, мощное живое видео, недаром два "компакта" забиты под завязку. Больше 40 видеовставок — это тебе не кошачий хвост крутить. Да, культовая музыка. Но при чем здесь, пардон, игра? Сел, кассету в видак воткнул — и тащись на здоровье. Музыку и видео можно и туда записать. Опять же на сорокадюймовом (а то и больше) экране такие вещи куда веселее выглядят, а в "домашнем театре" и звучат совсем по-другому.

Каюсь, даже предупрежденный, я первый час летал и тихо недоумевал, чего здесь такого, что, по замыслу авторов, должно меня зацепить? А потом потихоньку начал западать. Вы читали "Войну и мир"? Я читал. В гимназии еще. С ятями. Первые страниц пятьдесят трудно, напрягает, приходится мучительно продираться сквозь незнакомую барскую обстановку и обилие французского. Но если напрячься, момент истины обычно приходит.

Эпическое полотно

Исподволь вспомнились мне бессонные ночи, проведенные за доставкой грузов в Elite, охота за бандитами в Privateer, та самая вожделенная иллюзия жизни в другом месте, нелегкой, но такой захватывающей карьеры, тот самый sense of achievement, который так обожают все нормальные люди.

И проникся я, и оценил. Да, эта игра — для тех, кто прошел "Вангеров", кто готов, забыв о пище и прочих бытовых потребностях, уйти в виртуальный мир и остаться там хотя бы на месяц. Суть даже не в стрельбе, не в той части, что попадает в раздел action (как раз она сделана средненько — и управление так себе, и оружие не слишком удачное), а в развитии личности, в политических интригах. Вот здесь надо маленько рассказать о сюжете, дальше без него — никак.

В лучших традициях классических шутеров происходит все на Титане, некогда богатом полезными ископаемыми и плотно застроенном гигантскими механизмами для их добычи, но постепенно обедневшем, заброшенном и забытом вместе с обитателями. Небоскребы, футуристические ангары, башни, связанные воедино паутиной монорельсов. Над всем этим висит удушливая ядовитая атмосфера, плотным покрывалом облаков затянувшая небо (как на копеечной планетке удерживается такая атмосфера — отдельный разговор, у нас сейчас не контрольная по физике). Сложно передать ощущения, но постепенно в подсознание закра-





дывается безысходность, мрачное ощущение тупика, из которого надо выбираться. Да и название поселка, где мы обретаемся, — Misplaced Optimism, то есть оптимизм, который, увы, оказался направлен не туда, точь-в-точь как у нас сейчас, и оно вполне оправдано.

Три доллара и утюг

Как сказал кто-то из великих, когда у тебя из наличных остаются три доллара и старый утюг, жизнь не кончается, просто она начинается всерьез. У нашего героя так и произошло: из движимого, да и недвижимого, имущества у него лишь Moth, местный летательный аппарат (они бывают разные — посмотрите на шоты, там есть некоторые разновидности), оснащенный только самым необходимым. В самом начале игры это самое необходимое можно выбрать из трех вариантов: либо корабль для торговли (то есть на него навесили крепления для перевозки груза), либо для битвы (оружие), либо для сбора обломков (робота-сборщика, отсек для перевозки). А дальше — развивайся как знаешь, делай что хочешь. Есть в кармане десять кусков местных баксов на закупку товаров или оружия — и это все.

Тут-то и начинается жизнь. На мрачном Титане живут мрачные люди. Если ты не наступишь кому-нибудь на ногу в самом начале и не завоюешь тем самым уважение его врагов, слишком уж высоки шансы, что на ногу наступят тебе. А то и на горло — кованым сапогом скафандра. Так что надо первым делом определиться, кто именно достоин твоего, хотя бы временного, доверия, и убедить их в своей лояльности. Людей без знания английского просьба не беспокоиться — текста много, в виде e-mail'ов, видео, и понимать, что происходит, надо очень хорошо.

Люди и деньги

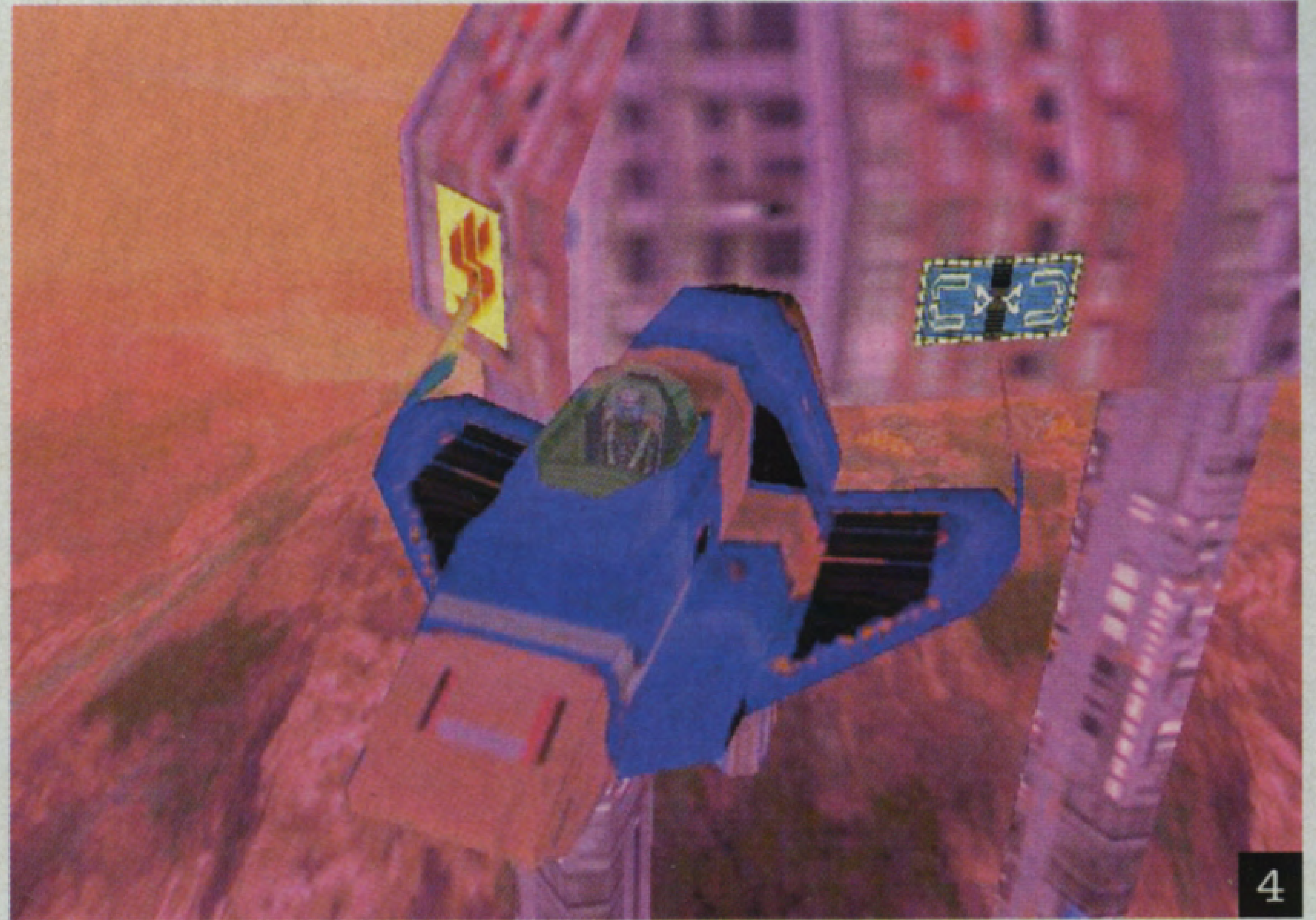
Убраться с Титана, увы, не по карману даже богатым. Мы варимся в этом котле, все вместе, и от этого только злее вгрызаемся друг другу в глотки. Так уж мир устроен. Первая сила, действующая на этой полумертвой луне, — это полиция. Как обещают, это "самая коррумпированная армия борцов за порядок". Лично я не верю, в жизни бывают и попродажней. Каждая фракция на Титане убеждена, что другая платит полицейским, и не собирается оставаться в стороне. Полиция пользуется этим и устраивает "аукционы", выбирая, кого она будет защищать. Впрочем, выполняет ли она обязательства — особый разговор.

Семья Лазарусов — потомки владельцев транспортной компании, которая когда-то завезла на Титан все оборудование. Они умудряются верить, что они — избранные, эдакие живые боги, вершащие судьбы "простых титанцев". Дабы еще больше убедить себя в этом, каждую пару лет члены семьи изготавливают собственных клонов, которых в случае смерти оригинала можно подставить вместо покойника. Клоны, увы, обычно не знают ничего о прошлом и действиях оригинала, так что подобная смена часто ведет к жутким последствиям. Репутация опасных сумасшедших — клеймо этой семьи. У них есть свои шахты, добытое сырье идет на укрепление и без того мощного флота как торговых, так и военных кораблей, направленного против сил клана KLAMP-G.

Клан не клан, скорее странная группа людей, связанных суровым прошлым. Тусовка бандитов, воевавших не только и не столько с Лазарусами, а между собой, постепенно сумела организоваться. KLAMP-G — это аббревиатура от их прежних названий, она могла бы быть гораздо длиннее, если бы слабые кланы не были уничтожены до соединения. Решения принимаются жутковатым образом, примерно так: кто выжил, тот и правит.

Жизнь как она есть

Ужас в том, что делать можно все. Вообще все. Хочешь прожить всю жизнь, летая и перевозя за гроши грузы? Живи, если не убьют. Можешь до конца быть независимым, но долго ли ты тогда протянешь? А вот если с тщанием создавать свою репутацию



— можно от тупой перевозки постепенно перейти к интересной работе: убийствам, доставке ценных грузов под огнем врага, разрушению его зданий и прочим радостям. Осталось только выбрать противника по душе.

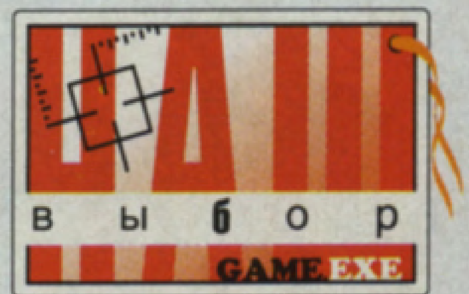
Hardwar

Убраться с Титана, увы, не по карману даже богатым. Мы варимся в этом котле, все вместе, и от этого только злее вгрызаемся друг другу в глотки.

А жизнь кипит вокруг, кипит и ни на секунду не замирает. Титан вращается, день сменяется ночью, и наш Moth, работающий на солнечной энергии, нужно время от времени заряжать в особо отведенных местах, а там немало конкурентов (хорошо хоть, зарядка бесплатная, хотя и небезопасная). В церквях идут службы, в ремонтных мастерских кипит работа, в воздухе разгорается война.

А если нет желания гонять машинку по пустякам — можно съездить куда надо на такси или на монорельсовой дороге, не зря она там проложена. Опять же интеллект врагов... Нет, не так: интеллект мира, интеллект всех и каждого, кто там живет, весьма продуман. Каждое твое действие будет оцениваться и каждый житель будет менять свое отношение к тебе. Вперед, торговец! Вперед, воин! Не сдавайся, и ты улетишь с Титана!

Кстати, разработчики (Software Refinery) — авторы весьма популярной в свое время игры SlipStream 5000. Игра была неплохая, хотя и без особых претензий. И вот наконец-то команда вышла на большую дорогу бизнеса и хочет всерьез потрепать маститых конкурентов. И, похоже, у ребят почти все получилось, хотя игра только для фанатов, готовых жить в этом мире месяцами...



Hardwar

Разработчик	**Software Refinery, Fish (UK)**
Издатель	**Gremlin Interactive**

Резюме
Культовая вещь. Elite, Privateer и прочие симуляторы вооруженных до зубов торговцев получили достойного наследника. Почитатели ликуют.

Системные требования

ОС	**Windows 95/98**
Процессор	**Pentium 166** (рек. Pentium 200)
Память	**16 Мбайт** (рек. 32 Мбайт)
CD-ROM	**2x** (рек. 4x)
Видеосистема	**SVGA** (рек. 3D-ускоритель)

Дополнительная информация
- Web-страницы игры:
www.gremlin.co.uk/games/hardwar/
www.refinery.co.uk/hardwar/

Рейтинги

Графика	**76%**
Звук	**84%**
Сюжет	**96%**

Интересность
90%

2. Silver Y, мелкий и шустрый кораблик, к сожалению, не столь хорошо оснащаемый.

3. Moon Moth, единственная машина с пассажирским сиденьем.

4. Hawk, верный боевой конь.

Андрей "Хорнет" Ламтюгов



Как говорят наши самые лучшие, верные и преданные друзья (американцы то есть), мы back in business.

Главное событие месяца — безусловно, ECTS. Похоже, я был единственным, кто на нее не поехал. Как выяснилось, правильно: перелопатив кучу трофейных дисков и пресс-релизов, я нашел результаты довольно скромными. Может быть, Fly!... не знаю.

Цитата дня (Avault): Действие "Фланкера" происходит в Крыму, так что летать вам придется над Балтийским морем...

Обычный ежемесячный авиационный урожай оказался серым, как октябрьское небо. Босс, которому я пожаловался на тоску, посоветовал: "Прими таблетку кармагедона". Я не стал ему говорить, что, посмотрев шоты продолжения, понял, что "Карма" — игра вражеская. Я им еще припомню турне по базам ВВС и летчиков, спасающихся из-под колес...

До чего же все-таки грустно видеть джейнсовский симулятор, не заслуживающий "Нашего выбора". Остается надеяться, что Jane's реабилитируется на вещи, которую я по привычке называю Fighter Legends. Скоро, уже совсем скоро... Надеюсь, что хотя бы эта фирма не будет гнать попсу.

С машинками дела обстоят чуть лучше. Хоть какое-то утешение.

Судьба лишний раз доказала, что по своей натуре очень склонна к иронии: единственная хоть как-то порадовавшая меня вещь (из тех, о чем я писал лично) была подброшена мне Олегом Михайловичем. Олег Михайлович ознакомился с моими соображениями, изложенными в письменном виде, и сказал: "Гениально!". От гения слышу.

Одним словом... не то, что депресняк, а так, какая-то осенняя летаргия.

Впрочем, может быть, "летаргия" — это от слова "летать?"

Тогда полетели.

Fly!: все лучшее, что уже было

Судьба большинства гражданских летных симуляторов была тяжела... причем в некоторых случаях незаслуженно. Во-первых, перекрывал дыхание MSFS — трудно бороться с игрой, стоящей на седьмом месте в Top10 по продажам. Во-вторых... всем им чего-то не хватало.



Flight Unlimited 2? Невелик по размерам и, по мнению некоторых, слишком аркаден.

Pro Pilot? Жертва общего загнивания Dynamix — неудачно собранный, отставший от времени, сырой.

Возможно, в скором времени ситуация изменится — и MSFS наконец обзаведется сильным конкурентом. Компания Take 2 Interactive собирается издавать гражданский авиасимулятор **Fly!**. Его разработчиком является фирма Terminal Reality.

Судя по скриншотам, графика будет не хуже, чем в FU2. Во Fly! задействован новый графический engine под названием Photex3. В дело вступили любимые всеми спутниковые фотографии и DEM — Digital Elevation Model, создающая сверхреалистичный рельеф местности; во Fly! моделируется карта США "и других основных стран". Что подразумевается под "основными странами", не вполне ясно; дается также и другое определение — "в любой точке мира". Игра поддерживает 3Dfx Glide, Rendition Redline и Direct3D.

О реализме пилотирования речь не идет — каждая модель разрабатывалась при непосредственном участии фирм-производителей самолетов и авионики. Игра моделирует несколько поршневых (одно- и двухмоторных) самолетов, а также ряд бизнес-джетов (в общей сложности — пять аппаратов). Эти машины будут "жить" в весьма насыщенном пространстве: разговор не только о системе контроля воздушного движения, управляющей массой летательных аппаратов, находящихся в воздухе одновременно с вашим, но и о динамически изменяющихся погодных условиях. Не забыта и наземная (и даже надводная) активность.

Вообще же (по словам авторов), расстановка акцентов такая. Если у конкурентов основной упор делался на реалистичность модели полета, то во Fly! особое внимание обращается на радиопереговоры, работу авионики, электросистем, и так далее — разумеется, упомянутая модель также не будет забыта. Создатели игры утверждают, что любая кнопка (переключатель, рукоятка), существующая на реальном самолете, будет смоделирована и в симуляторе.



Особого разговора заслуживает режим multiplayer. Идея проста, гениальна и, как ни странно, до сих пор никем не реализована: поместить воздушное пространство в Интернет и "оживить" его с помощью настоящих пилотов. Без сомнения, это даст интересный результат. Возможно, что "радиопереговоры" будут осуществляться голосом.

Другими словами, Fly! должен объединить в себе все лучшее, что было в MSFS, FU2 и Pro Pilot.

Посмотрим, насколько это удастся. Кстати, Fly! должен выйти и на "Макинтоше".

Лети, "Фланкер", лети...

Если речь заходит о **"Фланкере-2"**, то все как-то внутренне сжимаются: уж очень мы привыкли к плохим новостям... Однако предполагаемый отечественный претендент на титул "Авиасимулятор года" "засветился" на выставке ECTS, и в пресс-релизе стояла все та же, уже знакомая нам дата выхода: ноябрь.

Необходимо сделать разъяснение по поводу скриншотов. Более ранние из них (особенно те, на которых была вода) мгновенно останавливали у человека работу дыхательного центра. Поздние, оставаясь довольно красивыми, все же не производили такого впечатления. Ситуацию "разрядила" представитель SSI Caren Conroe: оказывается, ранние шоты были сделаны на машине, использовавшей опытный образец нового интеловского процессора (он появится на рынке в будущем году), а поздние — с помощью ныне существующего. Однако программный код тот же самый.

На выставке также демонстрировалась (наконец-то!) альфа-версия программы. Впечатление было, как и раньше, сильным. Модель полета была существенно усовершенствована; один обозреватель охарактеризовал ее словом "orgasmic". Самое заметное изменение — лучше просчитывается инерция аппарата.





В окончательной версии будет несколько модификаций Су-27, но в "деме" была только одна "сухопутная", хотя "Кузнецов" уже есть.

Основной вопрос, касающийся графики: насколько демо-версия похожа на скриншоты, демонстрируемые Mindscape? Ответ: да, очень похожа. "Фланкер-2" будет поддерживать 32000 цветов в разрешении 800x600. Все пресс-релизы обязательно упоминают о "ранее засекреченных стереоскопических спутниковых фотографиях Крыма".

Основной вопрос, касающийся звука: действительно ли он настолько хорош, как утверждает Mindscape? Ответ: да, качество очень высокое. Стереозвучание. Обещанные эффект Допплера и реверберация присутствуют.

Кампания полностью динамическая, включает в себя не только пилотирование самолета, но и распределение ресурсов. AI противника также проявляет себя на разных уровнях — начиная с пилотирования самолетов и кончая управлением всеми силами.

Основных режимов два: Instant Play, моментальный бой в полуаркадном режиме, и RealSim — тут уж все понятно.

Multiplayer. К сожалению, Internet допускает бой только пары самолетов. С локальными сетями дело обстоит несколько лучше — до 16 асов.

Исключительно разнообразия для здесь приведены скриншоты, снятые вне полета. Для тех, кто умудрился еще не ознакомиться с шотами "ин-флайт", скажем, что "Сушка" в полете выглядит ничуть не хуже, чем в меню.



Напоследок упомянем о том, что у "Фланкера" появился (точнее, скоро появится) единокровный братец — симулятор "Су-35: Летная академия". Но это уже совсем другая история...

Прогресс налицо

Мы уже кратко упоминали о том, что MicroProse ведет разработку вертолетного симулятора **Gunship III**. Дело движется — вот уже и скриншоты появились.

Игра довольно жестко "привязана" к M1 Tank Platoon 2. Во-первых, это почти тот же самый графический engine (весьма неплохой). Изменения будут касаться летной специфики: прорисовка ландшафта на большие расстояния, новая система отображения облаков и т.п. Есть различия, вызванные прогрессом 3D-ускорителей, — так, появились отдельно стоящие деревья.



Во-вторых, как уже отмечалось, это полная совместимость в режиме multiplayer, что не может не радовать.

Как мы помним, в M1TP2 можно было выступать за войска бронетанковые, бронекавалерийские или морскую пехоту (разница была в основном в составе сопутствующих сил и поддержке). Точно такое же деление будет и в Gunship III, но здесь оно определяет, на чем вам придется летать. Бронетанковые соединения используют "Апач", морская пехота — "Кобру". Не будет забыт и "Команч", дебютировавший, кстати, именно в Gunship 2000.



Кампаний будет несколько. Три — из M1TP2 — это Ирак, Молдавия и Польша. Некоторые будут новыми.

Самое веселое — это новости о режиме multiplayer. Скажем кратко: грядущий симулятор Apache Havoc — далеко не единственный, в котором будет Ми-28 Havoc. А Ка-50 Hokum может оказаться ближе, чем мы думали, — на то он и Hokum.

Ждать придется до лета будущего года. А там посмотрим — устоит Longbow 2 или нет. Очень может быть, что нет.



Элита всех "Панцеров"

Внезапно прорвавшаяся виртуальная танковая лавина, похоже, останавливаться не собирается. В начале будущего года Psygnosis выпускает новый исторический танковый симулятор под названием **Panzer Elite**.

На этот раз "тридцатьчетверок" нам









не выдадут. Сражения происходят исключительно между американскими и немецкими танками. Африка, Италия, Нормандия. В будущем возможно расширение — Арденны.

Довольно детальная информация о PE вызывает легкий шок: складывается впечатление, что в этом симуляторе будет абсолютно все — в том числе и то, чего так не хватало его предшественникам (имеются в виду iPanzer'44 и Panzer Commander).

Густого леса не будет. Лес любой плотности составляется из отдельных деревьев. Деревья бывают разных видов. Кустарник тоже не забыт. Вообще, если есть скриншоты, то долго говорить о графике не стоит.

Строения реалистично рушатся. Больше того, танк может проломать одну стену, но все остальное останется стоять. Это качество можно будет использовать для организации засад — заехать в дом. Через стену. И затаиться. А можно и просто из пушки в стенах дыры пробивать.

Введено моделирование погодных условий (для танкового симулятора совсем уж необычно). С учетом изменения видимости.

Пехота на поле боя присутствует. И вовсю использует базуки и фаустпатроны. Если верить разработчикам, то ее поведение по сложности не уступает тому, что было в Close Combat. Конечно же, не были забыты и артиллерия с авиацией. Вообще, AI довольно хитер. Отвлекающие маневры, засады, огневые мешки — вот далеко не полный перечень его приемов.

Применение оружия... Существуют три режима: аркадный (снаряд летит по прямой), менее аркадный (учитывается гравитация) и реалистичный (учитываются сопротивление воздуха, деривация, ветер...). Однако самое интересное начинается при попадании. Если броня не устояла (как это определяется — отдельный разговор), то компьютер скрупулезно рассчитает траекторию сердечника внутри танка и выдаст результат: какие узлы оказались повреждены. Узлов много...

Ну и кампания... Мастерство экипажа постепенно растет. Запчасти и боеприпасы доставляются с задержкой. Одним словом, все как надо.

Не исключено, что игра Panzer Elite станет лучшим историческим танковым симулятором и будет удерживать этот титул неопределенно долго. Не исключено?

МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ ПОДГОТОВЛЕНЫ

АНДРЕЕМ ЛАМТЮГОВЫМ

(по собственной информации и пресс-релизам фирм-разработчиков).

Пацифисты

Строго говоря, рассказ о демо-версии игры **"Су-35: Летная академия"** должен был находиться в разделе "Первый взгляд", но в ходе нашего разговора со Львом Константиновичем Спанаки, главой компании "Медиахауз", которая выпускает эту игру, было решено зарезервировать превью для новой, интерактивной и более продвинутой демо-версии. Она появится в самом скором времени.

"Летная академия" — симулятор самолета Су-35. Он примечателен тем, что в нем напрочь отсутствуют боевые действия и вообще все связанное с применением оружия. Возможно, такая ситуация изменится — но только в отдаленном будущем. А пока что вашей единственной задачей будет "полет ради полета" (© Ричард Бах) и участие в авиашоу. В "Летной академии", как и во "Фланкере", предусмотрена запись треков и обмен ими, что должно вызвать к жизни массу различных состязаний по аэробатике. Некоторые весьма уважаемые виртуальные пилоты уже заявили, что при таком раскладе игра может стать для них "святым Граалем". Но вообще в главном меню присутствует пункт "Боевые действия" — хотя он и не выбирается.

Обучающий режим тоже предусмотрен. Он будет состоять из теоретической и практической частей. В теорию входят основные принципы полета и описания



различных фигур (хотя, строго говоря, "бочка" и "мертвая петля" причисляются к фигурам высшего пилотажа, только если выполняются в составе группы). С практической частью все ясно...

В игре присутствует также "редактор пилотажных комплексов", позволяющий создавать полетные задания.





Примеры сложных пилотажных комплексов будут взяты из жизни — их предоставила пилотажная группа знаменитого Летно-испытательного института (ЛИИ).

По графике "Су-35" существенно превосходит "Фланкер-1,5" и, вероятно, уступит только второму "Фланкеру", который, к сожалению, еще далек от завершения. Все поверхности весьма качественно затекстурены. Игра будет поддерживать 3D-акселераторы (в демо-версии этого, к сожалению, нет),



и, полагаем, в таком режиме можно будет рассчитывать получить около 20 fps на Pentium 166.

Поскольку первая демо-версия игры не интерактивна, составить какое-либо впечатление о качестве летной модели возможным не представилось. Разработчики утверждают, что уровень реалистичности будет весьма высок.

В окончательной версии также будет представлен режим multiplayer (полет в парах и группах — это серьезно).

Предполагается,что симулятор "Су-35: Летная академия" должен выйти в конце октября. Единственное замечание — мы-то не пацифисты, пострелять хочется...

Уже не легенда!

Андрей Ламтюгов

World War II Fighters

...Поскольку теперь у Fighter Legends название другое: World War II Fighters. Более скромно, хотя и не совсем точно. Видимо, нашим заокеанским друзьям из числа тех, что не ориентируются на чистый онлайн, придется долго осознавать, чьи истребители были лучшими. На советские машины в WWIIF нет и намека.
Хорошо, а как обстоят дела с тем, что есть — хотя бы и в демо-версии, недавно выпущенной Jane's Combat Simulations?



Поневоле напрашивается сравнение с недавно вышедшей "демой" European Air War — благо тема одна и та же.

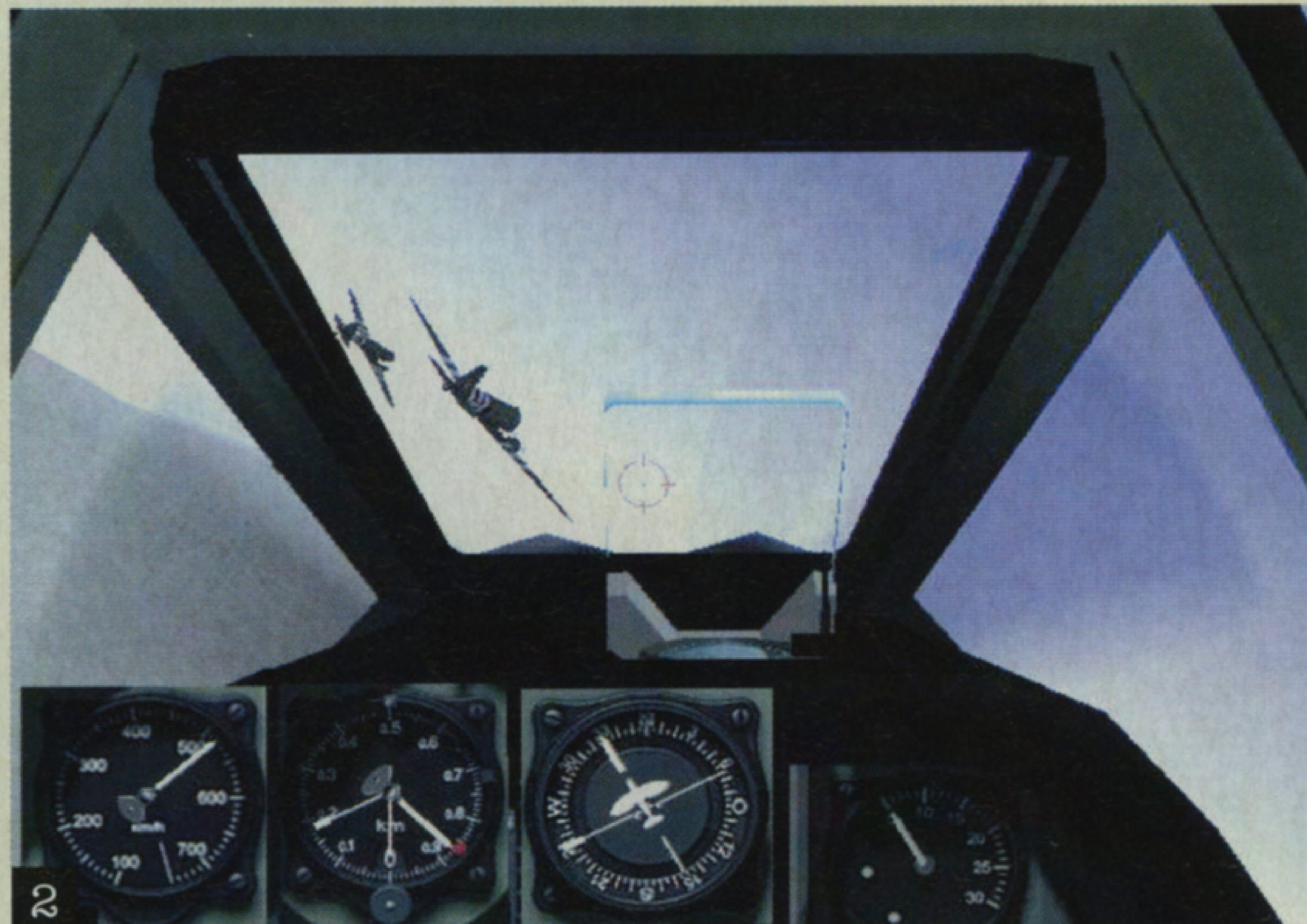
Различия есть. Главное из них такое: WWIIF существенно красивее, но несколько более требовательна к системным ресурсам. В принципе, 32 мегабайтов оперативной памяти хватит, но...

Графика. Весьма и весьма качественно. Кучевых облаков, правда, не было, но имеющиеся действительно смотрелись как настоящие.



Как это выглядит

Демо-версия позволяет летать на двух машинах: американском P-47D "Тандерболт" и немецком FW-190. Интересно, что ее действие начинается с показа событий, происходящих на земле, — дабы мы могли оценить естественность движений людей и то, насколько натурально смотрится суматоха, поднявшаяся из-за авианалета (налет союзнический, в зависимости от выбора стороны зависит, будете вы бомбить или отбиваться). Заметим сразу: "Фокке-Вульф" лучше — по крайней мере мне так показалось.



Графика. Весьма и весьма качественно. Кучевых облаков, правда, не было, но имеющиеся действительно смотрелись как настоящие. Детализация самолетов очень высока — при виде снаружи различимы глаза летчиков. Очень хорошо получились дым и пламя — возможно, это лучшие виртуальные дым и пламя из ныне существующих. Самолеты поддаются расчленению, и образовавшиеся обломки весьма эстетично кувыркаются. Кстати, об эстетичности: особенно хорошо удалось заляпывание стекол фонаря маслом из разбитого двигателя.

И, конечно, EAW более не является монополистом потоков гильз, вылетающих из бортового оружия при стрельбе. Заметим, что в WWIIF это выглядит несколько натуральней — гильзы летят строго назад. Тут же и динамическое освещение — крылья и фюзеляжи озаряются дульным пламенем. При виде снаружи переплеты фонаря очаровательно бликуют на солнце.

Дополнительные эффекты. Скажем подробнее о человечках. Они не только бегают по земле (к сожалению, с совершенно неправдоподобной скоростью). Немецкая миссия включает в себя воспрепятствование воздушному десанту союзников. Если это не удастся, то вы отдадите должное тому, насколько симпатично парашютисты сыплются из транспортных DC-3, более известных в нашей стране как Ли-2.



К сожалению, ряд важных эффектов (блэк-ауты и слепящее солнце) пропадает, если отключить кабину. А блэкауты между прочим круговые...

Звук. Не хуже, чем графика. Все аудиоэффекты на месте (особенно впечатляет изменение звучания мотора на разных режимах). Радиопереговоры происходят на соответствующих языках. Музыка тоже есть и, кажется, не из последних — дело в том, что демо-версия напрочь лишена каких бы то ни было установок и подрегулировать громкость нельзя. В результате героическая композиция глушится ревом моторов и грохотом стрельбы.

Как это работает

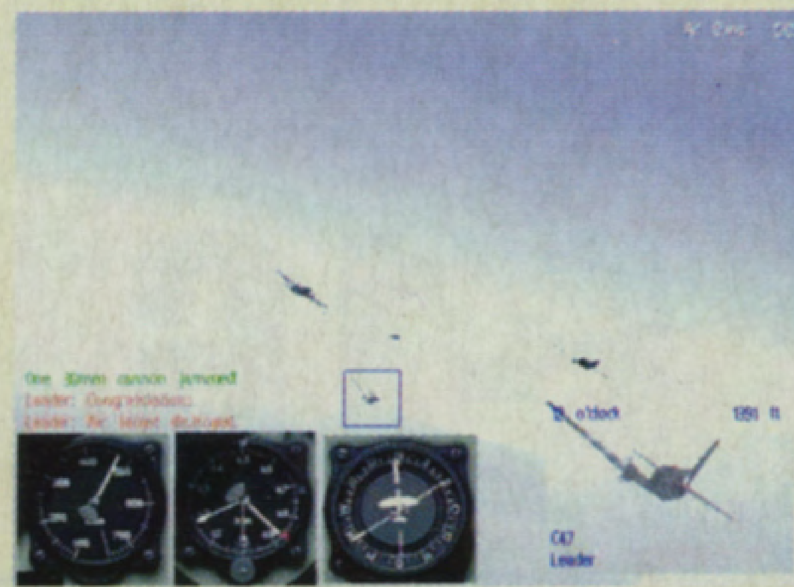
Теперь о том, что касается самого процесса (кстати, его продолжительность в соответствии с последней модой ограничена шестью минутами).

Во-первых, нужен хороший джойстик. Будем помнить о том, что самонаводящихся ракет здесь нет и для применения оружия нужны очень точные движения самолетом. В дополнение к джойстику не худо бы иметь и педали — управление рулем направления с клавиатуры получается слишком гру-

1. Спикировали — и все горит.

2. Видимо, парашютный десант не состоится.







бым для того, чтобы привести противника в прицел. Очень кстати оказался бы некий орган джойстика, управляющий закрылками (на некоторых моделях такое предусмотрено).

Во-вторых — о приборах.

Приборные доски действительно очень симпатичны и похожи на настоящие, но смотреть на них вам не придется — нажимать лишний раз на соответствующую клавишу просто некогда. ИЛС тогда тоже не было, поэтому разработчики дали нам возможность крупно спроецировать на стандартный "вид вперед" три прибора — на выбор. Это выглядит более естественно, чем циферки в углу экрана в EAW, и ничуть не менее информативно.

В-третьих. Padlock.

Он есть, и если вы считаете, что любой другой способ давать информацию о противнике — это извращение и отступление от принципов, то вполне можете им пользоваться.

Но Jane's применила и другой, куда более удобный метод. Как только вы выбираете цель (здесь все почти как в EAW — цветная рамка и основные параметры), то игра открывает в углу экрана небольшое окошко, в котором указанная цель демонстрируется независимо от ее местоположения (и в нем же кратенькая информация — на сколько часов и на сколько ярдов (или метров — опять же смотря за кого играть). Если цель вышла за поле зрения, то у кромки экрана появляется указатель-стрелка. От подобных указателей в других играх его отличает то, что он изменяет свой размер в зависимости от того, насколько цель далека от центра. Эта система позволяет все время быть абсолютно уверенным в положении как своего самолета, так и вражеского. Точно так же отслеживаются и наземные объекты — люди, техника и сооружения (да, любой дом можно разбомбить).

Единственное, чего эта система не может, — следить за всеми вражескими самолетами. Так что призыв "Watch Your Six" остается в силе; хуже всего обнаружить опасную ситуацию по свисту пуль и снарядов, которые проносятся мимо, и звону и грохоту тех, которые не проносятся.

Несколько слов о летной модели и AI

Насколько можно судить, самолеты не валятся в штопор, а знаменитое сообщение "STALL" не сопровождается серьезными последствиями. Кроме того, полностью отсутствуют столкновения в воздухе (по крайней мере мне это не удавалось ни разу, что странно при таком количестве лобовых атак).

На какой стадии находится AI? Скажем так, нуждается в некоторых доработках. Хорошо сделано все, что относится к атаке. Вражеские самолеты ведут себя агрессивно, легко идут на лобовую атаку и довольно прочно повисают на хвосте — их трудно стряхнуть, особенно если самолет уже поврежден. Гораздо хуже дело обстоит в том, что касается оборонительных маневров. Летит пара "Фокке-Вульфов". Заходим в хвост. Ноль эмоций. Не заметили? Возможно. Огонь! Пушек у "Тандерболта" нет, но пулеметов масса — фейерверк начинается такой, что мало не покажется. Не могли не заметить! И все равно не реагируют. Еще один удар — у ведущего сносит полкрыла. Тогда ведомый все же меняет курс, но явно не с целью атаки или уклонения, а скорее в попытке продолжать держать строй. Очень скоро он отправляется вслед за ведущим. Исправляйте...

К сожалению, в демо-версии нельзя устанавливать уровень сложности — его изменение позволило бы выяснить, жульничает AI или нет...

Предварительный диагноз

Во-первых, скорее всего, WWIIF окажется красивее, чем, скажем, EAW. Во-вторых (это относится не ко всем читателям), играть стоит, если ваша машинка

Хуже всего обнаружить опасную ситуацию по свисту пуль и снарядов, которые проносятся мимо, и грохоту тех, которые не проносятся.

имеет не меньше 64 Мбайт оперативной памяти и процессор мегагерц на 200.

И самый главный вывод. Похоже, хорошая получится вещь.





3. На качество моделей жаловаться грех. Это "Тандерболт".
4. Приборная доска "Фокке-Вульфа".
5. Летать на одном крыле было не так уж и весело. Обратите внимание на лохмотья и пробоины в фюзеляже.

Один на один: F-16

Андрей Ламтюгов

F-16 Multirole Fighter

Событие, нами уже отмечавшееся: NovaLogic все же отказалась от массового производства "звездолетов" и обратилась к более традиционным машинам. Компания одновременно выпустила две игры — F-16 Multirole Fighter и MiG-29 Fulcrum (такой подход, кстати, весьма характерен для NovaLogic — помните Comanche vs. Werewolf?).
Здесь речь пойдет о первой из составляющих. Американской.

Лично я так и не решил, как следует относиться к попыткам NovaLogic прорваться в мир "больших" симуляторов. По крайней мере перечисление названий авиастроительных фирм, а также имен конструкторов и летчиков-испытателей, сотрудничавших с NovaLogic в процессе написания очередной игры, не производит особого впечатления.

Квакеры обретут крылья?

Если да, то еще при жизни. И вот почему.

Задача F-16MF гораздо более узкая, чем может показаться. Хотя количество одиночных миссий весьма велико, предполагается, что большую часть игрового времени геймер будет проводить в IBS — Integrated Battle Space, где масса народу уже вовсю носится на "Рэпторах". Соответственно, скоро к ним прибавятся F-16 и МиГ-29 (если вы помните, мы писали об этом). А в такой ситуации у пользователя можно из всего реализма оставить один шотган — и пользователь все равно останется доволен.

Впрочем, это не более чем предположения.

F-16MF стал ПЕРВЫМ продуктом NovaLogic, изначально поддерживающим 3D-акселераторы. Шаг вполне закономерный...



1. Ракета AMRAAM по-прежнему дает преимущество первого пуска...



Наконец-то

Надо отметить знаменательный момент: F-16MF стал ПЕРВЫМ продуктом NovaLogic, изначально поддерживающим 3D-акселераторы. Шаг вполне закономерный; уже увидев Raptor, можно было не сомневаться, что он будет сделан в самом скором времени.

Если обращаться к сравнениям, то по графике "ин-флайт" F-16MF более всего напоминает, пожалуй, Flight Unlimited 2. Это не Voxel. Стоит также отметить очень высокую скорость графики — в сочетании с ее качеством это просто подарок.

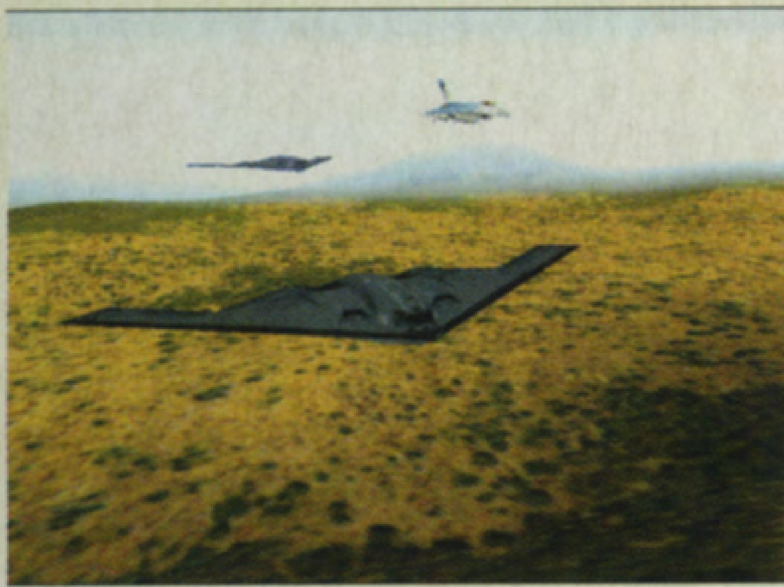
Статичная кабина отсутствует. Только виртуальная. В некоторых условиях ее эффектно трясет.

Но вообще надо сказать вот что. В последнее время графика игр NovaLogic перестала бить наповал (вспомним хотя бы, какой фурор произвел первый "Воксел", использованный в первом "Команче"). Сейчас MRF лишь немного поднимается над общим уровнем.

Звук весьма качественный. Впрочем, это общее явление для игр от NovaLogic. Звуковой engine Raptor был несколько пересмотрен. Теперь объекты, звучание которых услышать невозможно, уже не слышны.

Боевой путь Viper Squadron

Если не считать режима multiplayer, то указанный путь выглядит довольно просто: quick mission или campaign, причем первый режим — это учебные миссии плюс отдельные фрагменты из второго режима плюс то, что вам удалось изваять, используя редактор. Кампания не динамическая (видимо, это у NovaLogic если и будет, то очень нескоро), однако между миссиями в ней некоторая взаимосвязь имеется. Речь идет о расходе боеприпасов — их количество, отпущенное на кампанию, ограничено. Ограничение хорошее: о нем все время нужно помнить, но за-





тягивать пояс, скрипя зубами, обычно не приходится.

Самый удивительный момент: отсутствие Ближнего Востока. Бывшая Югославия — да, Африка — безусловно, Азия — а как же. Но вот Ближний Восток...

От взлета до посадки

Легко и почти не напрягает. Надо сказать, что максимальная тяга двигателя F-16 превышает его вес, что позволяет двигаться вертикально вверх, не теряя скорости, и существенно уменьшает риск сваливания (в боевом вылете мне это не удалось ни разу, но ради справедливости отметим: чаще всего такое происходит в маневренном бою, при щедром расходовании запаса скорости, а маневренные бои в MRF — дело не такое уж частое). Хотя самолет можно свалить в штопор. В том числе и в плоский.

Чрезмерная чувствительность к управлению по крену (общая черта двух предыдущих истребительных симуляторов NovaLogic и предмет проклятий пилотов, не располагающих джойстиками) в основном устранена.

Посадка. Во-первых, она не обязательна. Во-вторых, особых сложностей не представляет. Правда, здесь NovaLogic ввела еще один элемент реализма; я говорю о тормозном парашюте, который надо выпускать.

Баллада об оружии...

"Оружейный" интерфейс тоже неплох, хотя и непонятно, зачем нам предоставляют возможность крутить и приближать трехмерный F-16 в процессе его вооружения. Кстати, список оружия довольно широк. От широты души NovaLogic включила в него даже "Гарпуны".

Существует также опция "Double Load", позволяющая загрузить на самолет всего ровно вдвое больше — без увеличения общего веса и заскока его за предельно допустимый. Аркадность? Да... И суровая необходимость. Вспомнить хотя бы о численном превосходстве противника.

...и его применении

Ракета AMRAAM по-прежнему дает преимущество первого пуска, равно как и возможность обстреливать несколько целей одновременно. "Безопасный вариант" ракетной атаки выглядит так: атака на встречных курсах, необходимое количество пусков с максимальной дистанции, иммельман, уход на форсаже. В идеальной ситуации (а если вы пользуетесь AMRAAM'ами, то она случается не так уж и редко) повалятся все цели.

Оружие противника. Его ракеты сами по себе не промахиваются никогда. Кроме того, в этой игре (как и в Fulcrum, и в Raptor) пассивные помехи — это не более чем пассивные помехи. Сами по себе на вражескую ракету они никак не влияют. В сочетании с резкими рывками — тоже. О противоракетных маневрах мы поговорим во второй части материала.

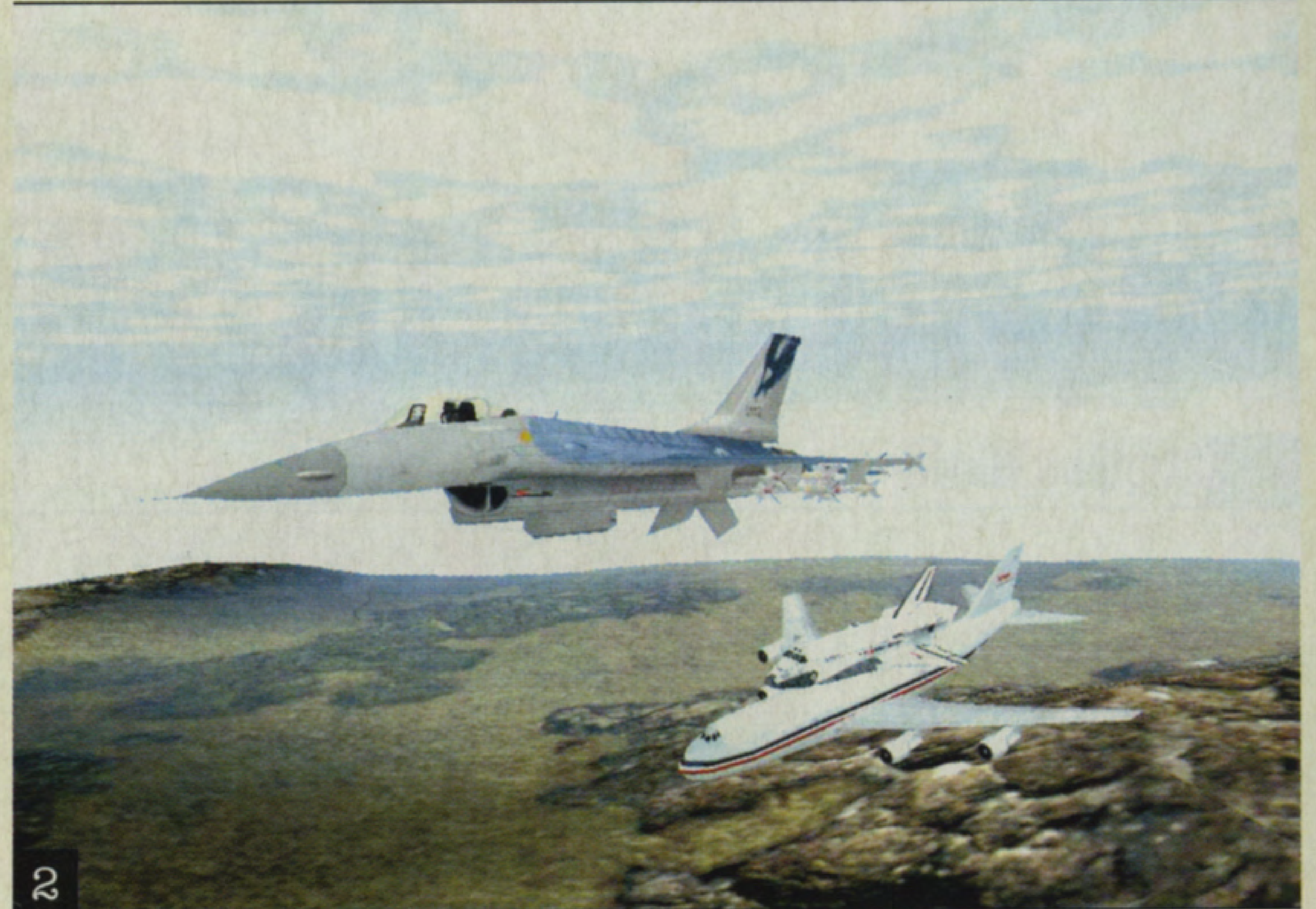
Ваш самолет убивается (строго) двумя попаданиями ракет. От первого попадания в нем может что-нибудь выйти из строя (что характерно, отказ одного из двигателей на управляемость абсолютно не влияет). Может не выйти ничего. Но от второго попадания самолет в любом случае потеряет управление, закрутится и свергнется. Эта картина всегда одинакова.

Раз уж мы заговорили об авионике...

Вообще, кабина сделана неудобно (хотя при желании можно привыкнуть). Варианты такие: либо вы видите ИЛС (и не видите всего остального, включая экран СПО и радар (хотя это не радар в нашем привычном понимании), либо вы видите все дисплеи, с большим трудом читая их показания — а отметки ИЛС делаются мелкими до нечитабельности, либо вы видите один из дисплеев крупным планом.

Ситуация несколько упрощается при использовании режима 800x600, но цифры все равно легко перепутать. Лично я чаще всего использовал вид "прицел крупным планом".

Ну, конечно, все сильно упрощено. Без разницы, какую цель вы атакуете, выглядит это примерно одинаково. Создатся список, на ИЛС появляется несколько пунктирных квадратов, один из них надо выбрать, сблизиться с ним до дистанции пуска/сброса... и, собственно, все. Если не считать нажатия на пробел или соответствующую кнопку



2

джойстика (это пока что необходимо). Вооружение класса "воздух-земля" не промахивается.

Не так уж и сильно это дело отличается от Raptor'a. Другой самолет, немного разнится вооружение, но смысл всего этого примерно тот же.



Кстати, даже для использования бомб и ракет с лазерным и телевизионным наведением радар необходим.

"Прозрачный дисплей", знакомый нам по предыдущим самолетным симуляторам NovaLogic, никуда не делся, хотя его можно отключить. Вообще говоря, он показывает далеко не всякое вражеское присутствие — отображаемые на нем цели должны быть обнаружены бортовой РЛС или хотя бы самолетом ДРЛО (такой есть в каждой миссии); необнаруженные цели чаще всего прячутся за горами — как правило, речь идет о вертолетах. Однако самое главное — "прозрачный дисплей" показывает выпущенные в вас ракеты. Но не с момента их пуска, а как только они приблизятся на определенное расстояние. Точно так же по нему можно определить, что вражеская ракета потеряла захват. Аркадность? Да, но, с другой стороны, редко в каком "симе" вам представляется возможность обнаружить ракету визуально.

Что у них получилось

Не так уж и сильно это дело отличается от Raptor'a. Другой самолет, немного разнится вооружение, но смысл всего этого примерно тот же.

Конечно, если рассматривать F-16 в отрыве от MiG-29 Fulcrum. Вместе эти два продукта значат существенно больше, чем каждый по отдельности.

И рассказ об F-16 Multirole Fighter будет неполон без рассказа о Fulcrum'е. На соседнем развороте.

F-16 Multirole Fighter

Разработчик	**NovaLogic**
Издатель	**Electronic Arts**

Резюме

Одна из частей дуэта "Falcon-Fulcrum". Аркадно, но мило.

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 16**
Память	**32 Мбайт**
CD-ROM	**4x**
Видеосистема	**SVGA**

Дополнительная информация

- Многопользовательский режим: модем, нуль-модем, IPX, Internet, Internet через сервер NovaWorld
- 186 Мбайт на HDD
- Крайне желательны 3D-акселератор, джойстик

Рейтинги

Графика	**85%**
Звук	**88%**
Сюжет	**80%**

Интересность

81%

2. Почетный эскорт "большого космического корабля".

Один на один: МиГ-29

Андрей Ламтюгов

Очень многое, о чем следовало бы здесь рассказать, уже было отмечено в материале об F-16 Multirole Fighter. Эти игры очень похожи — впрочем, иначе и быть не могло. Остается только прояснить некоторые моменты.

MiG-29 Fulcrum



Строго говоря, это не первая попытка Запада создать симулятор советского самолета — и даже не первый имитатор МиГ-29. Первый западный "Fulcrum" появился много лет назад (и, кстати, тоже как пара к F-16). Но сейчас все было проделано на качественно новом уровне; здесь мы должны выразить особую благодарность главному консультанту NovaLogic — летчику-испытателю Юрию Приходько.

Короче, в опциях можно выбрать пункт "Сообщения на русском языке". "Озерновский, я — трехсотый, работаю по двум целям..." КАЙФ!

Чистые эмоции

Да, это мелочь, знаю. Короче, в опциях можно выбрать пункт "Сообщения на русском языке". Вообще, для NovaLogic русский язык в эфире без акцента не новость, это было еще в третьем "Команче". Но в таких масштабах, так профессионально (правда, инструктор вещает по-английски, хотя и с очаровательным акцентом)... Только тут осознаешь, до чего навязли в зубах, ушах и прочих частях тела всякие "engaging multiple bandits".

"Озерновский, я — трехсотый, работаю по двум целям..."

КАЙФ!



К вопросу о графике

Здесь Fulcrum абсолютно аналогичен F-16 MRF (по-другому и быть не могло). Качество все то же — высокое, но уже нельзя сказать, что убийственное. Хотя красные звезды на шлеме, различимые при виде снаружи, производят впечатление.

Отметим, пожалуй, виртуальную кабину МиГ-29. Она действительно очень похожа на кабину настоящего МиГ-29 (я проверял)... и "шариться" по ней также не очень удобно.

Следует отметить несколько огорчительный факт: для этих игр раскладки клавиатуры и кнопок джойстика "по умолчанию" отличаются друг от друга сильнее, чем следовало бы. В F-16 первая и вторая кнопки — это огонь из пушки и ракетный пуск. В МиГ-29 — пуск/огонь и выбор оружия. Приходится менять раскладку или переучиваться.



Все остальное — повторение. За исключением, разумеется, русских разговоров. Впрочем, иногда к ним примешиваются и английские "беседы" — одна кампания происходит в сотрудничестве с США.

Да, кстати.

Боевой путь Седьмого Краснознаменного Гвардейского авиаполка

Если говорить о кампаниях, то игра во многом повторяет боевой путь Viper Squadron'a, это относится к Африке и Азии. Миссии те же самые, просто в брифингах вместо "США решили оказать военную помощь" стоит "Россия решила оказать военную помощь". Различия: в Сербию упомянутый полк не посылали, зато пришлось заниматься делом в Таджикистане и на Дальнем Востоке (именно там собрались со своими войсками генералы, планирующие установить в России военную диктатуру; им противостоят силы, лояльные нынешнему президенту (надо полагать, вы и ваш ведомый — это их полный перечень; если так, то удивляться тут нечему), а поскольку этого оказалось недостаточно, то Америка, совершив

1. Традиционно — часть приборной доски.

2. Дальний Восток. Смешанная боевая нагрузка.

3. Самый красивый из виртуальных "МиГов".







беспрецедентный акт интернациональной дружбы, направила в помощь свои войска (спасибо, дружбаны! вот спасибо, так спасибо!).

Интересно, что с генеральской стороны противостоять вам будут "Миражи", "Грипены" и даже EF-2000.

Пилотаж

В принципе, тоже особо не отличается от F-16. Несложно. Впрочем, на МиГ-29 можно выполнить "кобру" и "колокол", а на F-16 вроде бы нельзя.

Здесь по маневренным характеристикам эти два самолета примерно аналогичны. Пожалуй, в онлайн-бою ни одна из сторон не получит решающего преимущества вследствие перевеса в маневренности.

Точно так же нет проблем с посадкой, которая, как и в MRF, необязательна.

Стоит отметить, что в летной модели действительно есть вполне реалистичные элементы. Тяжело загруженный самолет маневрирует куда хуже.

А есть и не очень реалистичные. Так, отказ одного из двигателей не влияет на управляемость. Да, знаю — это не "Фланкер". Но хоть как-нибудь ведь можно было...

Арсенал

В отличие от MRF здесь мы имеем целых три типа ракет "воздух-воздух" — Р-60, Р-73 и Р-77. Кстати, в этом, как мне показалось, МиГ-29 уступает F-16. В процессе тестирования статистика не велась, но дуплеты и триплеты при стрельбе Р-77 получаются реже, чем при стрельбе AMRAAM'ами; возможно также, что супостаты лучше уворачиваются.

Но странное дело: Р-77 тоже дает преимущество первого залпа, даже когда вам противостоят F-16. Что-то с AI? Возможно...

Если в вас попадает ракета, то картина абсолютно аналогична происходящему в MRF: от первого удара что-то отказывает, от второго самолет падает.

Как и в MRF, ракеты противника сами по себе не промахиваются и на бездумный выброс ловушек не реагируют.

Из-за ограниченности времени, отпущенного на тестирование, был опробован только один вид противоракетного маневра (возможно, в разработке этого дела вам удастся больше преуспеть). Метод не очень чист: надо использовать "прозрачный дисплей". Суть его проста: на форсаже берется курс прямо на ракету, а в последний момент производится резкий отворот, сопровождаемый выбросом помех в пулеметном темпе. Это особенно хорошо срабатывает при встречных атаках, когда вы сближаетесь с целью, уже успев расстрелять ракеты большой дальности (здесь таковыми именуются AMRAAM и Р-77). Для этого маневра необходима приличная скорость — если вы обнаружили ракету, выйдя из крутого виража, то увернуться таким образом, скорее всего, не удастся. Повторюсь, возможно, существуют и другие варианты.

Скажем несколько слов и об AI неприятеля. В обоих играх существует забавная команда — Debug AI. Команда была немедленно использована, что и дало возможность с абсолютной точностью утверждать, что думает противник.

Недостаток такой: он слишком зациклен на цели. Враги бесславно гибнут, поскольку не могут переключиться с режима attacking в режим evading. Держит он кого-то в прицеле — и гори все синим пламенем...

Рабочее место

Дисплей всего один (впрочем, при таком подходе к делу два МФД на F-16 были излишеством). Ничего сверхсложного он не показывает, все просто и понятно.

ИЛС несколько менее удобна, чем в MRF, ее навигационный режим не отличается от режима "воздух-воздух". Но степень "международной стандартизации" довольно высокая, к разным отметкам не надо привыкать. Кроме того, применение оружия очень похоже на то, что было реализовано в F-16... ну и в Raptor'е с Lightning'ом.

Надо сказать, что МиГ-29 все же имеет перед F-16 весьма серьезное преимущество. Речь идет о наличии ОЛС — оптико-локационной станции (по-английски — IRST). Кто летал на "Фланкере", тот поймет, в чем дело. Для тех, кто не летал: ОЛС позволяет обнаруживать самолеты противника, не вызывая истошного визга вражеских систем предупреждения об облучении. Правда, для пуска ракет на очень короткое время все же надо включить радар.



В single-player особых преимуществ наличие ОЛС не дает, но в многопользовательском режиме, может быть, этот фактор станет причиной того, что все прочие самолеты будут выбиты с NovaWorld. А может быть, нет — кто знает?

На данный момент игра MiG-29 Fulcrum является самым красивым симулятором российского самолета.

Недостатки

Общие для обеих игр (поскольку у них все общее). Упрощенность (будем все же реже употреблять слово "аркадность"). Сбои AI. Условность режима кампании (впрочем, это же можно сказать про любую игру, кампания которой состоит из фиксированных миссий). Неизменяемость уровня сложности.

Но в целом недостатков немного. Неплохая удалась парочка.

А теперь что у них получилось?

Хотя эти игры с технической точки зрения не отличаются друг от друга ничем, рейтинг МиГ-29 все же выше. Это понятно — игра получилась родней.

И еще одно замечание. На данный момент игра MiG-29 Fulcrum является самым красивым симулятором российского самолета. (Хотя, ясное дело, далеко не самым реалистичным.)

У нас в стране можно предсказать успех этой игры. Вспомним хотя бы Panzer Commander, который смотрелся куда менее эффектно и в который играли все. Ругались, но играли.

Здесь ругани наверняка будет намного меньше.

MiG-29 Fulcrum

Разработчик	**NovaLogic**
Издатель	**Electronic Arts**

Резюме

Еще одна часть упомянутого дуэта — но гораздо более родная.

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 166**
Память	**32 Мбайт**
CD-ROM	**4x**
Видеосистема	**SVGA**

Дополнительная информация

- Многопользовательский режим: модем, нуль-модем, IPX, Internet, Internet через сервер NovaWorld
- 186 Мбайт на HDD
- Крайне желательны 3D-акселератор, джойстик

Рейтинги

Графика	**85%**
Звук	**88%**
Сюжет	**80%**

Интересность

83%

4. Чья-то судьба летит. Это тоже красиво.

5. В готовности к взлету.

6. Враг. Это ненадолго.

7. Похоже, в этот раз нам не повезло.

Когда физика не наука

Александр Вершинин

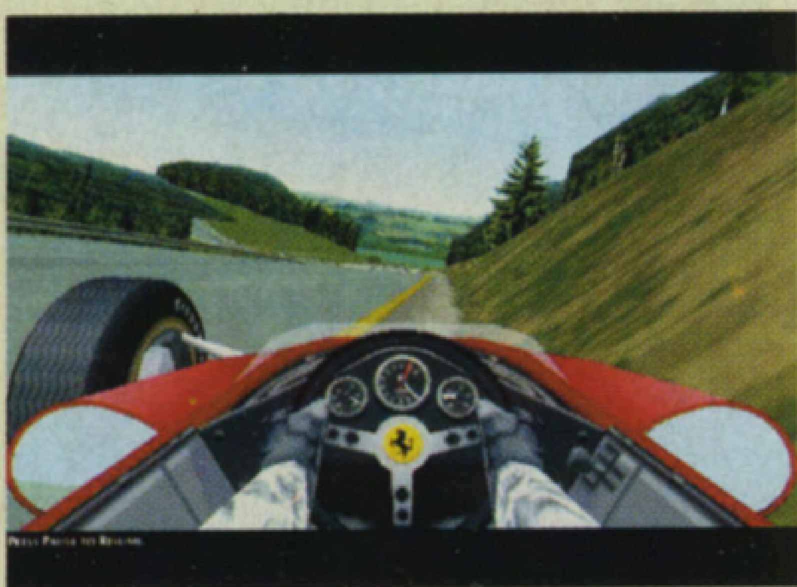
До сих пор было известно лишь два вида автосимуляторов: увлекательные и не очень. В любом случае проблема проекта заключалась в недостатке либо динамичности, либо зрелищности. С выходом Grand Prix Legends появилось новое препятствие на пути к виртуальной нирване.

Grand Prix Legends



Милицейский диагноз "не справился с управлением" еще некоторое время назад казался чем-то очень забавным, нечто из научной фантастики. Об этом тяжело говорить, но GPL смогла убедительно продемонстрировать адекватность такого приговора.

Предания гласят, что гонки "Формулы-1" — дело очень небезопасное и крайне вредное для человеческого организма.

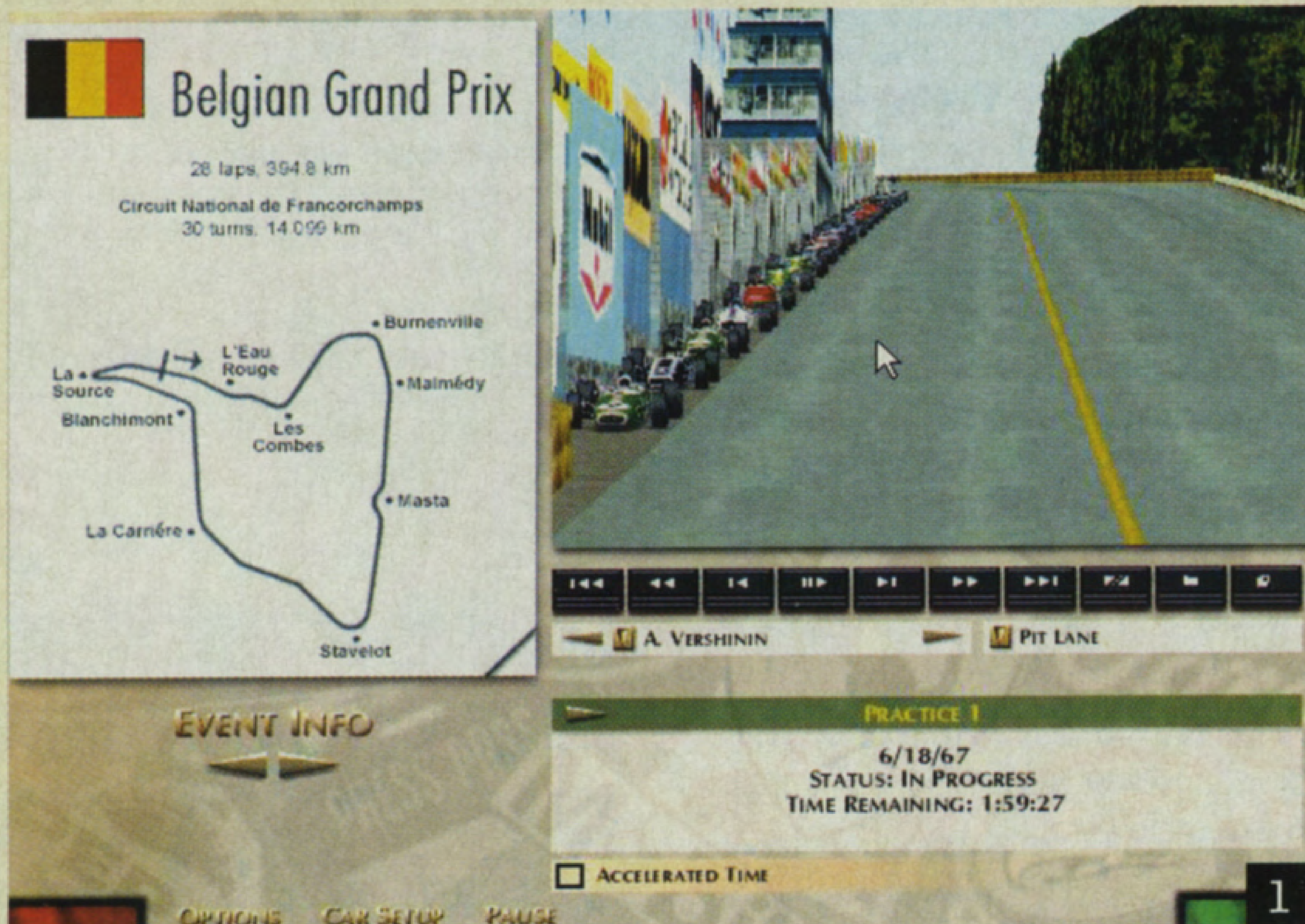


"Хьюстон, у нас проблемы!"

Предания гласят, что гонки "Формулы-1" — дело очень небезопасное и крайне вредное для человеческого организма. Судьба Айртона Сенны — тому убедительный пример. Тем более непросто представить себе ситуацию на трассе "Формулы" лет тридцать назад — без компьютеров, контролирующих каждый узел болида, без антикрыльев и ограничений на мощность двигателя. Список можно продолжать. Не было телеметрии в пит-стопах, специализированной резины под любой каприз природы, а также тщательно выверенных и максимально безопасных трасс.

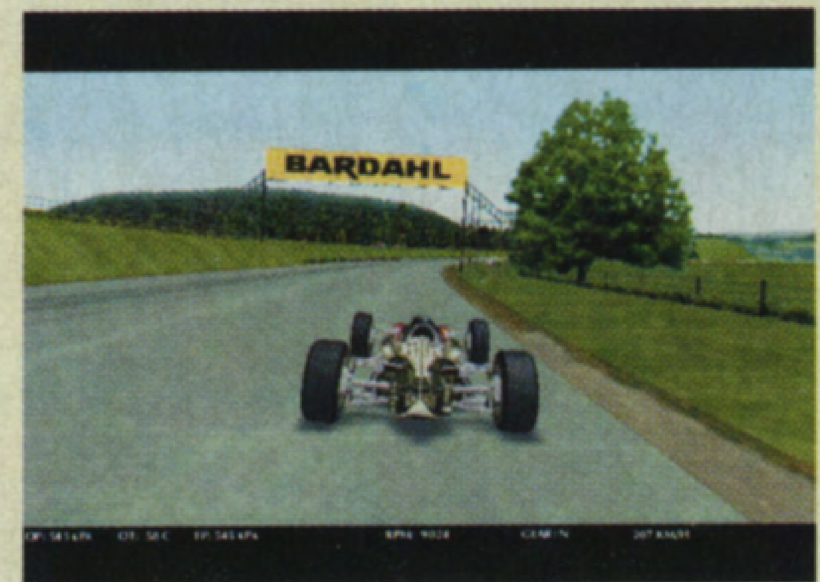
Дикое время! Люди, сидящие в конструкции из безумно мощного двигателя с приделанными к нему рулем и колесами, развивали бешеные скорости и оставались в живых. Этот факт кажется тем более странным после первого же заезда в Grand Prix Legends.

Первый час вы проводите, изучая исключительно кюветы таких знаменитых трасс, как Monza, Silverstone, Spa. Нежелание гоночного автомобиля вписаться хотя бы в самый простой поворот приходится оправдывать непривычно "мягкими" тормозами, странной конструкцией подвески или элементарным незнанием трассы. Проехать круг, не потеряв ни одного колеса, считается великим достижением, которое празднуется с не меньшим пылом, чем выигрыш всего чемпионата на уровне сложности "Grand Prix". Покатавшись еще немного, вы начинаете понимать, что проблема может заключаться вовсе и не во вредных привычках или слишком чутком управлении. Виновата "честная" (авторская формулировка) физика гоночного болида.



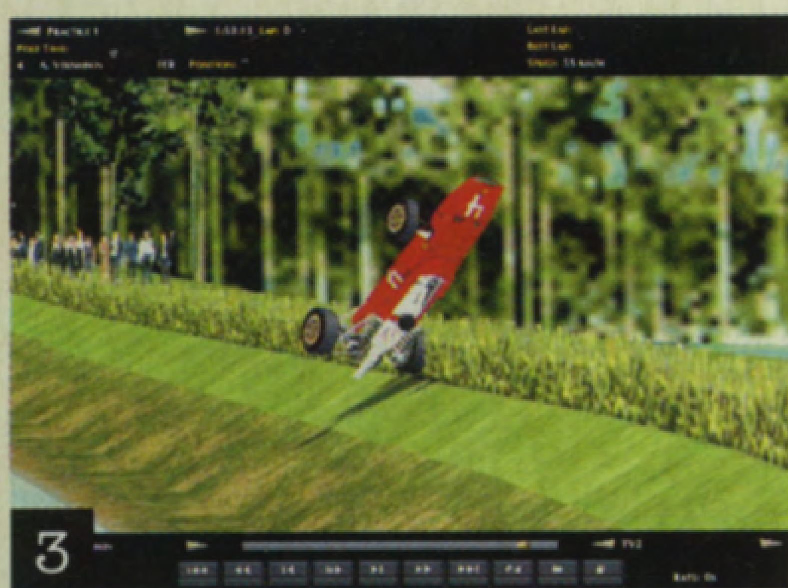
В неуправляемом полете

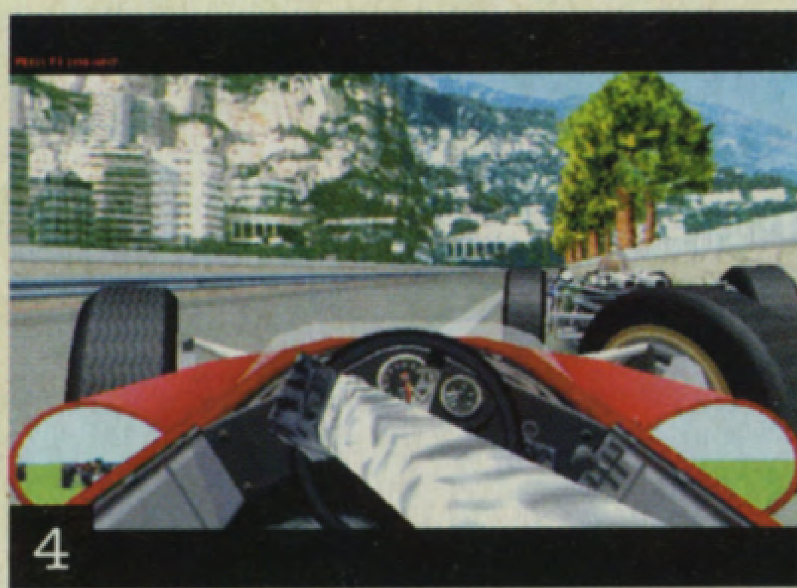
С одной стороны, физика хороша. Машина чутко отзывается на манипуляции с газом, малейшие отклонения рулевого колеса. Она ведет себя как живое существо, а не спичечный коробок с натянутой на него текстурой, который заставили притворяться автомобилем. Как и обещали разработчики, колеса обсчитываются отдельно от кузова — в этом смысле GPL революционно отличается от подавляющего большинства симуляторов. Модель не чурается и третьего измерения. Стоит лишь правильным образом ввести машину в занос или просто налететь на небольшой пригорок на обочине, и болид с удовольствием поднимается в воздух. В отличие от насквозь неестественной NFS, полет смотрится весьма убеди-



1. На карте услужливо отмечены все повороты.

2. Пожар на трассе — весьма обычное дело.





тельно и явным образом не нарушает основные законы физики. Любые деформации, кроме отделения колес, к сожалению, не предусмотрены — равно как и дуга безопасности. Зачастую, перевернувшись, гоночная машина застывает, опираясь на две точки. Одной из них является шлем и находящаяся в нем голова пилота.

Реализм, как и все остальные идеологически правильные вещи, хорош лишь в умеренных дозах. Немного переусердствовав, можно испортить блюдо — особенно такое вкусное, как симулятор "Формулы-1" сезона 1967 года.

Легкое недоумение возникает уже после первого круга. Кажется, что вся трасса залита ровным слоем подсолнечного масла. Того самого, которым подлая Аннушка окропляла трамвайные рельсы. В крайнем случае подойдет вариант с гололедом. Но суть не меняется. Машина не подчиняется попыткам пройти поворот на необходимой в условиях чемпионата скорости. То есть, если вы не ползете со скоростью городского автобуса, то непременно окажетесь за пределами трассы. Болид ведет юзом, не взирая на усилия сбросить скорость или воздействовать на направление движения манипуляциями рулем. Каждый поворот становится буквально испытанием на прочность.

Чудеса продолжаются и на прямых участках дороги. К примеру, машина с радостью вытворяет очередное сальто-мортале, если вы чересчур поспешно решили перестроиться. Цензуру не проходят даже очень нежные операции с рулевым колесом, и болид начинает характерно вести юзом. Как результат, смысл гонки заключается вовсе не в прохождении кольца за наилучшее время, а в непрекращающейся ни на секунду борьбе с обожающим дорожные карусели автомобилем.

Сила обаяния

При столь неласковом обращении с пользователем-клавиатурщиком (даешь руль!) любая игра имеет хорошие шансы оказаться выкинутой в мусорный ящик. К счастью, Grand Prix Legends, в дополнение к отвратительному характеру, имеет красивую внешнюю оболочку. Трасса и окрестности сработаны весьма упрощенно — в отличие от мастерски исполненных моделей гоночных автомобилей. Плюс динамичный режим replay, демонстрирующий подвиги игрока с самых выгодных и красивых ракурсов. Единственный замеченный недостаток — тенденция резко ронять fps при виде большого количества машин соперников. Обычно это происходит в самые важные моменты, то есть на старте или в пит-стопе.

Наблюдать за гонкой приятно еще и потому, что AI оппонентов хорошо продуман и воплощен в жизнь. Так, в случае аварии на дороге многие гонщики не успевают уклониться, цепляясь колесами или просто врезаясь в потерпевшего крушение. AI пытается действовать по-человечески, не просчитывая ситуацию на несколько шагов вперед и потому не давая компьютерным оппонентам мгновенно уклоняться от подобных коллизий. Ваши соперники несколько реже вылетают на обочину, но вы все-таки имеете неплохие шансы увидеть валяющийся вверх дном болид вражеской "конюшни". AI разумно реагирует и на попытку зажать или подрезать его подопечных. В большинстве случаев компьютерный пилот просто уступает дорогу или аккуратно, на безопасном участке, обгоняет.

Все остальные обязательные для современного симулятора детали наличествуют. Вы можете практиковаться, пробовать свои силы в одиночном заезде и, конечно, чемпионате. Во время квалификации можно подстроить машину под конкретную трассу в пит-стопе. Несложная система меню поможет отрегулировать давление в баллонах, подстроить передачи, тормоза, уровень топлива и еще миллион параметров. Шесть уровней сложности игры, возможность повреждения машины, изменение длительности заезда и квалификации, multiplayer-режимы, поддержка 3D-ускорителей . План выполнен. Papyrus сделала для Sierra Sports еще один неплохой симулятор.



Grand Prix Legends

Разработчик	**Papyrus**
Издатель	**Sierra Sports**

Резюме

Grand Prix Legends держит марку производителя, но вовсе не является обещанным шедевром. Несколько капризная, но довольно увлекательная и зрелищная игра. Для упрямых и твердолобых.

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 166** (рек. Pentium 233+)
Память	**16 Мбайт** (рек. 32 Мбайта)
CD-ROM	**4x**
Видеосистема	**SVGA**

Дополнительная информация

- Настоятельно рекомендуется 3D-ускоритель (3Dfx, Rendition)
- Многопользовательский режим: IPX, Интернет, модем

Рейтинги

Графика	**88%**
Звук	**70%**
Сюжет	**75%**

Интересность

82%

3. Пилот зачастую становится летчиком.

4. Трасса в Монте-Карло сильно изменилась за 30 лет.

5. На бреющем!

Полет над Мертвым морем

Андрей Ламтюгов

Israeli Air Force

В мире боевых симуляторов слово "Джейнс" произносится с придыханием. Вот уже два года подряд фирма выпускает продукты, которые получают наши почетные дипломы. Не исключено, что подобная ситуация повторится и в третий раз.
А пока что Jane's Combat Simulations опубликовала авиасимулятор под названием Israeli Air Force. В число вероятных претендентов на титул "Симулятор года" игра IAF не входила, но это не значит, что с ней не стоит ознакомиться.

Выбор был не случаен: во всех ближневосточных заварухах израильские ВВС раз за разом показывали свою исключительно высокую эффективность. Как тут не принять участие... хотя бы виртуальное.

Участие было принято. Сложное осталось впечатление.

Печально, но факт: уровень реалистичности симулятора обратно пропорционален количеству задействованных в нем типов боевых машин.



1. ИЛС и МФД стандартны для всех самолетов.

Ошибочка вышла

И даже не одна. В разделе новостей мы писали о предполагаемых стратегических аспектах IAF. Таковых не оказалось. Максимум того, что здесь можно, — понаблюдать после своей гибели за любым объектом, как своим, так и вражеским (а в свои самолеты можно даже перескакивать — для Jane's Combat Simulations это беспрецедентный шаг; хотелось бы знать, как они объяснят такую возможность с точки зрения суперреализма, пророками которого являются). Заметим, что наблюдения за самолетами других пар (в миссии могут принимать участие максимум четыре) дали дополнительную пищу для размышлений.

Вторая неточность — МиГ-23 и МиГ-29 доступны не только в режиме multiplayer, но и в самостоятельно сконструированных миссиях (да, есть и редактор... точнее, не редактор, а генератор).

Наши самолеты, ясное дело, сделаны послабее ненаших. В маркировках на приборных досках соответствующие английские буквы вывернуты на кириллический лад. И — неожиданно — русская надпись "ШАССИ".

Организация

Все миссии абсолютно фиксированы. Даже режим Scramble (в переводе на нормальный язык — Instant Action) состоит из последовательности фиксированных миссий.

Обучающая система очень неплоха. Говорящим инструктором уже никого не удивишь, а вот help... Он хорошо организован: гипертекст с картинками. Информативно и доступно. Вообще, в обучении (как, впрочем, и всегда) очень помогают самодельные миссии.



2. С высоты земля выглядит неплохо.

Ну и, конечно, не была забыта знаменитая справочная база Jane's (как же без нее!) — самолеты, вертолеты, их вооружение, ЗРК, бронетехника...

Карьера организована своеобразно: пилот не умирает, а только штрафуется по очкам (примерно такая же система была в 688(I) Hunter/Killer).

Раз уж заговорили о карьере, надо рассказать и о кампаниях.

На войне

Как нас и предупреждали, кампании IAF (всего их шесть) поделены на две части: историческую (1967, 1973 и 1982 гг.) и вымышленную (действие происходит в недалеком будущем).

Каждая кампания состоит из десяти фиксированных миссий. Разница между прошлым и будущим такова: если из исторических миссий можно выбирать любую, то гипотетические надо проходить только в строгом порядке. В процессе все происходит в соответствии с традициями: очки, звания...

И чтобы все горело

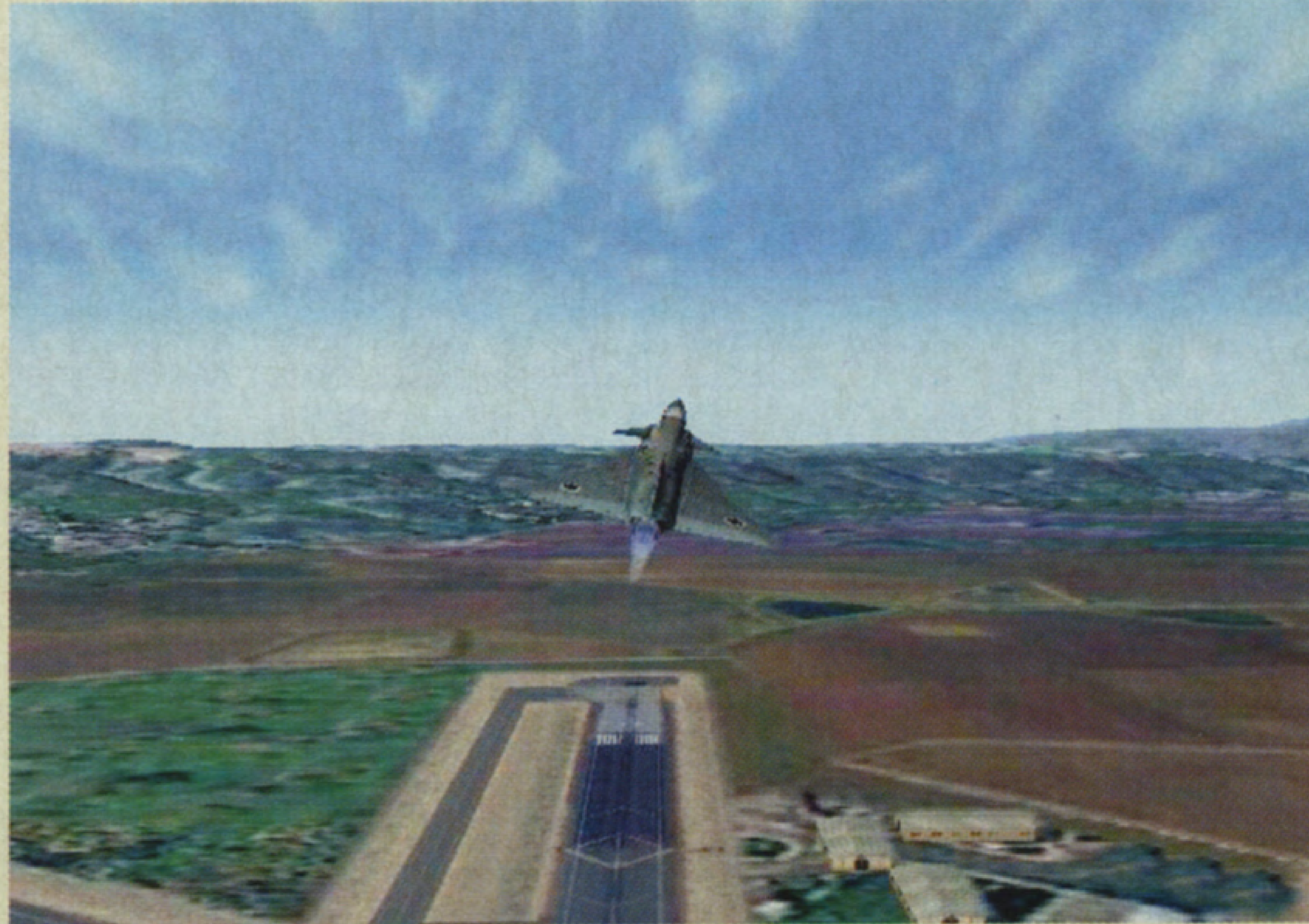
Печально, но факт: уровень реалистичности симулятора обратно пропорционален количеству задействованных в нем типов боевых машин — что-то обязательно приходится стандартизировать. В IAF самолетов слишком много. Именно поэтому на МиГ-29 вешаются бомбы Mk84, а ИЛС (и не только они) всех самолетов абсолютно одинаковы.

Есть, конечно, и совсем нехорошие накладки. Я долго и тщательно проверял меню установок на предмет блэкаутов — никак не начинаются; на девятикратной перегрузке взор чист и ясен, хотя судорожные хрипы раздаются точно такие же, как и в F-15.

Управление довольно легкое (и не







теряется никогда, со штопором ситуация та же, что и с блэк-аутами), посадка относительно простая (надо только помнить, что здесь в дополнение к тормозам надо выпускать парашют).

Если вам приходилось иметь дело с серьезными симуляторами, то авионика проблем тоже не вызовет. Интерактивно-волшебный Super Hornet, по поводу которого мы высказываемся в этом же номере, куда сложнее (и неудобнее) в освоении. Приборная доска умещается на одном экране. Для сброса бомб свободного падения предусмотрен только один режим (CCIP). Выбор целей для "Мейвериков" осуществляется с помощью радара — ворочать телекамерой не надо (хотя этот режим тоже предусмотрен).

То же самое и с ракетами класса "воздух-воздух". Захватил цель радаром (грубо говоря, нажатием Enter) и стреляй на здоровье. Запрос "свой — чужой" делается автоматически. Как мне показалось, при пуске AIM-7 даже необязательно вести цель до победного конца.

Эффективность пассивных помех хорошо сбалансирована.

Есть, конечно, заскоки, вроде ручного управления УАБ (вести, по сути, два летательных аппарата одновременно, полагаясь исключительно на зрение, — это они здорово придумали).

Вообще, некоторые довольно авторитетные личности уже успели обвинить IAF в аркадности. Я считаю, что это обвинение слишком серьезное и не очень-то справедливое, особенно если вспомнить, какие перлы иногда нам преподносят разные фирмы.

В бою по-настоящему огорчают только действия собратьев по оружию. Летит F-16. МиГ-23 заходит ему в хвост и, немного подумав, дает пушечную очередь. F-16, содрогнувшись, продолжает лететь в том же направлении. МиГ-23 дает еще одну пушечную очередь, после чего F-16 начинает дымиться, но все же продолжает полет. Тогда МиГ-23 дает третью очередь — и F-16 взрывается. Занавес. Я абсолютно уверен, что не перехватывал управление.

Поскольку пользователь теоретически может управлять всеми самолетами, то за гибель любого из них штрафные очки начисляются, как за гибель собственного. Это правило в сочетании со всем вышеописанным доставляет просто бездну удовольствия.

Визуальный контакт

Intro относительно неплохое — правда, сплошное "живое" видео. С музыкой ситуация несколько хуже. Поначалу ничего, но надоедает быстро. Интерфейс сработан неплохо, хотя и не настолько изящен, как в F-15.

Но это все мелочи. Как обстоят дела в полете?

Хорошие звуковые эффекты — речь идет, разумеется, о взрывах. Шум двигателей сделан лучше, чем в... наверное, вы уже догадались.

Графика. Приличные трехмерные объекты: все красиво, все затекстурено, движущиеся части движутся. Неплохие облака. Очень неплохие взрывы и дым. Качественно разлетающиеся обломки (тут, правда, нужна мощная машина). Одним словом, здесь все замечательно.

Земля ужасна.

То, что нам показывают в IAF, — это, пожалуй, одна из самых нелепых попыток создать фотореалистичную и топографически точную местность. Мало того, что получилось некрасиво (приходит на память сьерровский Pro Pilot), причем некрасиво даже с поддержкой 3D-акселераторов. Все это работает на редкость медленно. Игра слишком часто обращается к диску (тому, который пластмассовый). Все, что здесь можно порекомендовать, — пожертвовать 635 мегабайтами винчестера, чтобы произвести полную инсталляцию (кстати, после этого еще сотня Мбайт должна оставаться свободной для своп-файлов).

Israeli Air Force, оставаясь относительно серьезным симулятором, действительно осваивается куда быстрее, чем F-15.

Ну, арабов-то мы победили...

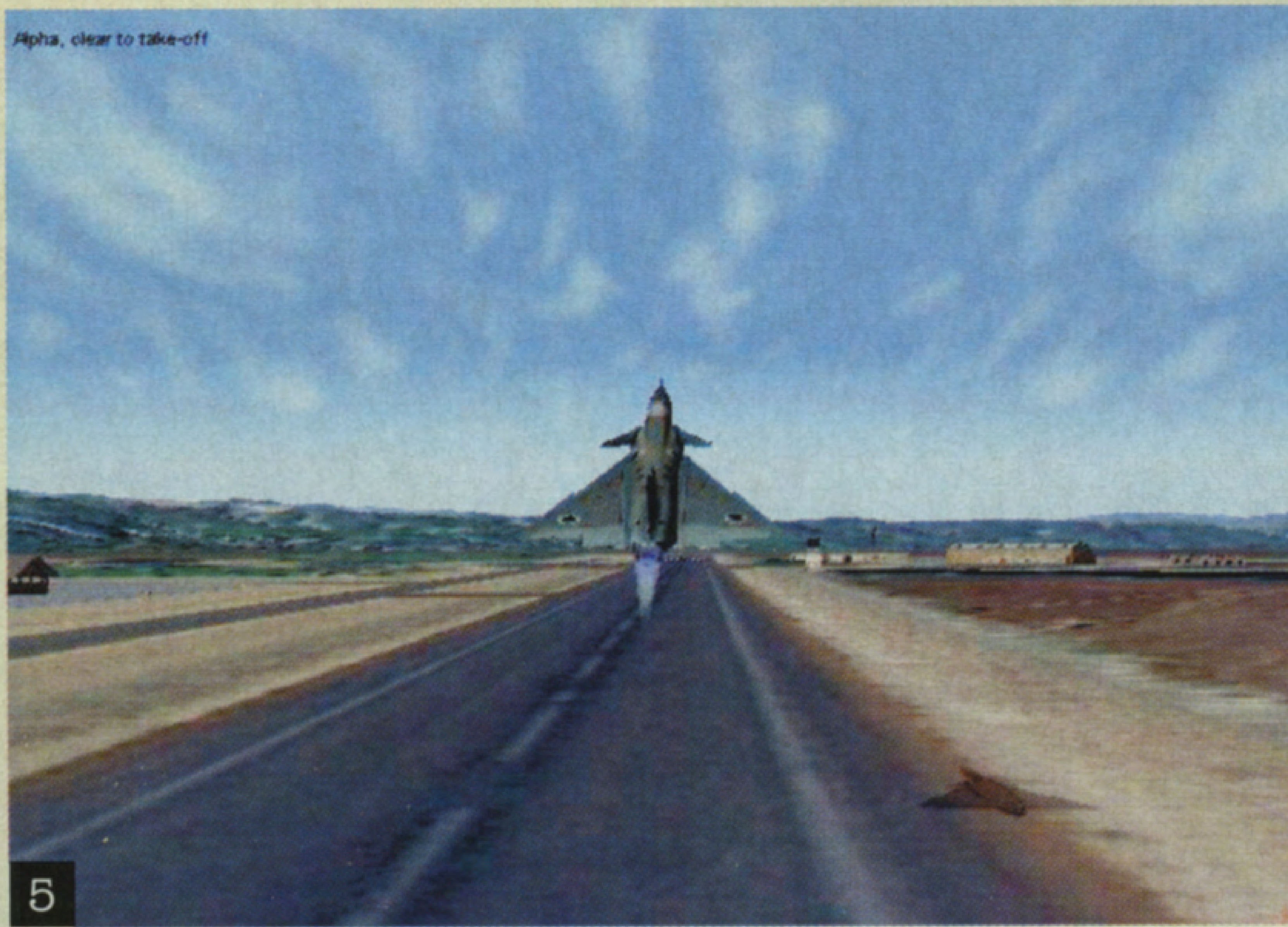
Можно, конечно, вновь порассуждать о золотой середине между аркадностью и реалистичностью. О среднем арифметическом между ATF и F-15. О том, что запросы игр всегда хоть немножко, да превышают текущие возможности железа. А что толку?

В этот раз у "Джейнс" не получилось так хорошо, как прежде. С другой стороны, нельзя сказать, что получилось плохо — видали и хуже.

Но Israeli Air Force, оставаясь относительно серьезным симулятором, действительно осваивается куда быстрее, чем F-15.

Будем играть?

Будем, никуда не денемся.



Jane's Israeli Air Force

Разработчик	Jane's Combat Simulations
Издатель	Electronic Arts

Резюме
ATF выходят на новый уровень.

Системные требования

ОС	Windows 95
Процессор	Pentium 200 MMX (Внимание! MMX обязателен!)
Память	32 Мбайт
CD-ROM	4x
Видеосистема	SVGA, 4 Мбайта

Дополнительная информация
- 251 Мбайт на HDD
- Многопользовательский режим: IPX, TCP/IP
- Необходим джойстик

Рейтинги

Графика	75%
Звук	80%
Сюжет	77%

Интересность
77%

3. Трехмерные модели. Оценка "отлично".

4. Начало обучения. Рулежка.

5. Аэродром нарисован очень даже ничего.

Размышляя о демонах

Андрей Ламтюгов

В последнее время в среде виртуальных самолетостроителей появилась устойчивая тенденция к созданию "летающих Quake'ов". Любителей настоящих авиасимуляторов, включая вашего покорного слугу, такая ситуация радовать не может. Поэтому любой самолет или вертолет, хоть как-то претендующий на хардкорность, изучается с особым вниманием.
iF/A-18E Carrier Strike Fighter (как можно догадаться, детище I-Magic) как раз претендует.
Изучение совершено.

iF/A-18E Carrier Strike Fighter




тот продукт надо сравнивать с двумя вещами: iF-22 Raptor (старший братец) и F-15 от "Джейнс" (лучшее, что мы имеем на данный момент, не считая нестареющей классики).

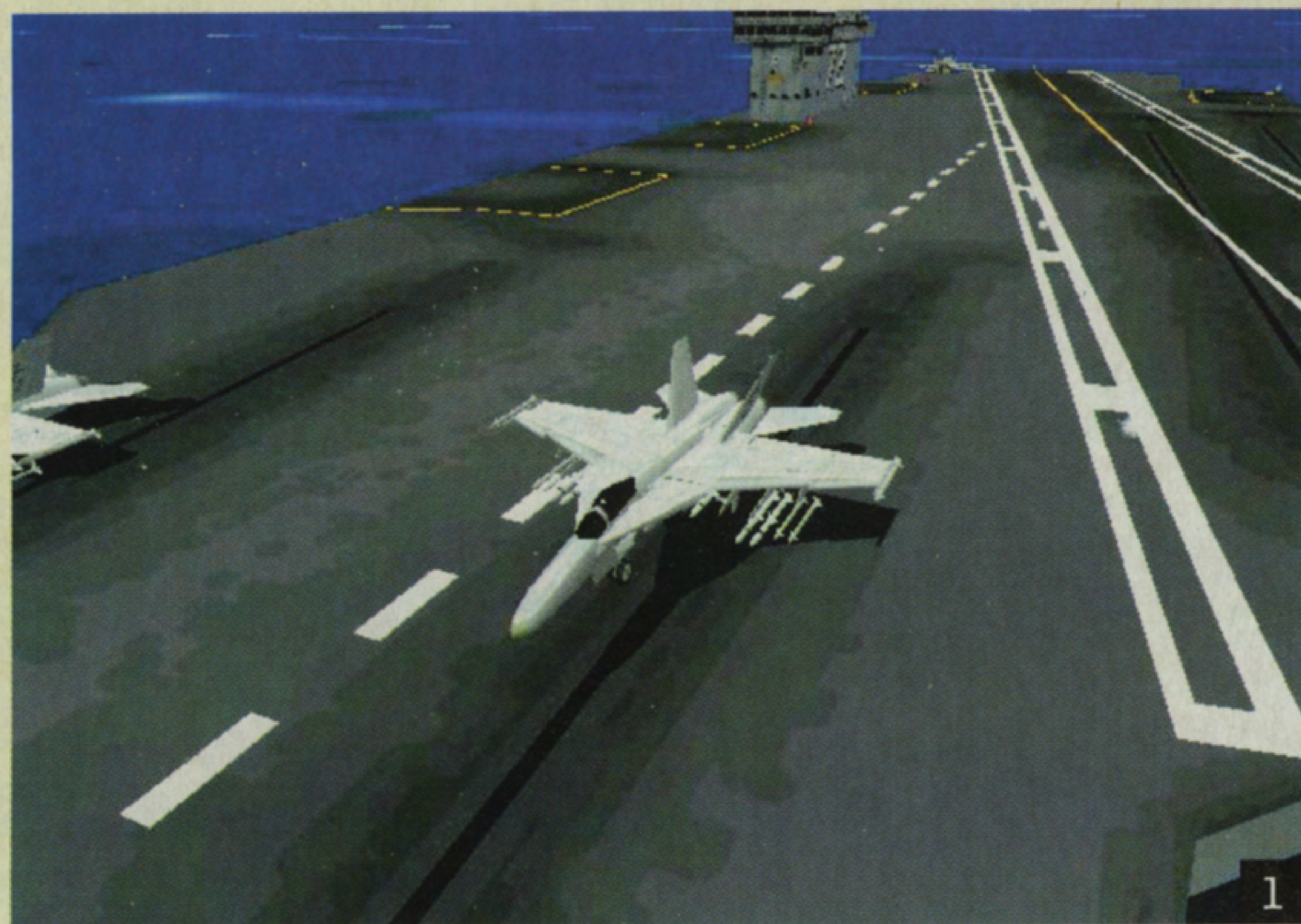
Надо признаться, что результаты сравнения не очень-то радуют.

Остается только выразить восхищение мужеством американских морских летчиков — вести на такой машине воздушный бой...

Пара слов об оригинале

Модификация "E" получила название "Super Hornet". Пока что она существует в нескольких опытных экземплярах, в будущем ВМС США получит 260 F/A-18E и 288 F/A-18F (двухместный вариант). Основные отличия от предыдущих модификаций: несколько иной планер, новые двигатели, новая авионика (включая нашлемное целеуказание и лазерный прицел — похоже, американцы со скрипом, но догоняют наш Су-27) и расширенный спектр боевой загрузки.

О том, как это все воплотилось в симуляторе, мы и поговорим.



Лучшее, что у них есть

Конечно же, это TALON — система динамической генерации обстановки и связанных с ней миссий. TALON работает в масштабах всего фронта, в его расчетах действия пользователя влияют на ситуацию ненамного больше, чем действия любого другого истребителя. Подчеркну: несколько больше, но ненамного — все-таки успех должен быть вознагражден. TALON также рассчитывает положение линии фронта и потери обеих сторон на каждый момент времени.

Конечно, он тоже не лишен недостатков. Иногда вам могут подкинуть такую миссию: патрулирование над вражескими ЗРК. А иногда на таком же патрулировании вы можете вовсе не встретить воздушного противника; по возвращении отсутствие побед засчитают как провал миссии.

Кампаний две — Персидский залив и Эгейское море (летаем исключительно с авианосца). Как всегда, политическая канва обеих заварух не заслуживает внимания. Какая разница, что и с кем Америка не поделила на этот раз...

Конечно, не были забыты и другие режимы, такие, как Single Mission и Instant Action (правда, "мгновенность" последнего проявляется только в отсутствии необходимости делать какие-либо настройки, а так — все в полном объеме: задание, цель, ведомые...). Multiplayer, конечно, тоже есть.

Печальный DEMON

Приходится констатировать неприятный факт: за истекшие полтора года графический "движок" под фирменным названием DEMON усовершенствованиям не подвергался и как следствие прилично устарел. Поддержка 3D-ускорителей не помогает.

То есть на самом-то деле подвергался — мы имеем дело с версией DEMON 1.5, а DEMON 2 находится в разработке. Но на глаз...

Недостатки видны сразу. Бедноватые модели самолетов. Небольшое количество слабо затекстуренных наземных объектов. Средне выглядящие дымные следы. Бесконечная белая горизонталь-

1. На палубе авианосца фильтеринг почти незаметен.

2. Главное меню в виде базы — это модно.



ная плоскость в небе уже не тянет на слой облаков. "Виртуальная кабина" явно отстает от современных стандартов.

Однако самое неприятное — чудовищные объемы информации, которые DEMON требует по ходу своей работы. Процесс загрузки миссии мучителен. Уже в воздухе программа слишком часто обращается к жесткому диску. Хуже всего, когда загрузка происходит в момент старта с катапульты, — тут реакция нужна быстрая и точная, а картинка идет жуткими рывками; шлепнувшись в воду, самолет разок отскакивает — как плоский камешек... Такие оправдания, как "соблюдение топографической точности рельефа" убедительными уже не признаются — видели мы топографически точные "симы" лучшего качества и меньшего объема.

Внеполетная графика. Intro составлено из фрагментов "живого" видео. Нельзя сказать, что оно очень стильное, но все же это лучше, чем то, что было в iF-22.

Звук. Неплохие аудиоэффекты и довольно средняя музыка.

Это снаружи, а что внутри?

Разнесение приборной доски аж на четыре экрана радовать не может (правда, на двух из них жизненно важных приборов нет, а проверить перед посадкой, выпущены ли шасси и гак, можно и по виду снаружи).

Не может также утешать и управление самолетом по принципу "point and click" — но это уже неизбежное зло, уж очень много клавиш задействовано. Кстати, на iF/A-18E, так же как и на F/A-18E, центральный МФД действительно сенсорный. На него выведено управление автопилотом, навигационными системами и средствами связи.

Самое неприятное впечатление — экран тепловизионной системы наведения (FLIR). Глаза от него начинает ломить немедленно.

Не обошлось и без простых недосмотров. Например, убрав с МФД параметры двигателей, обратно с помощью мыши их уже не "поставишь" (впрочем, это мелочь).

Кстати, о двигателях. Первый раз вижу, чтобы throttle control управлял ими только до режима "полный газ", а форсаж надо было давать нажатием



клавиши. Степень форсажа одна.

Есть и удачные находки. Например padlock на выпущенную в вас ракету. Это могло бы оказать помощь в выполнении противоракетного маневра, если бы речь чаще всего не шла сразу о нескольких ракетах.

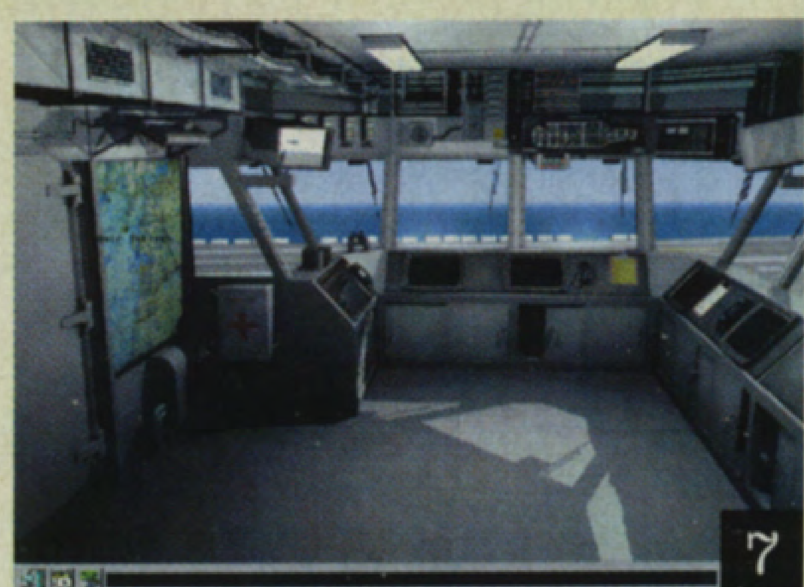
Угол был крут

Как уже отмечалось, претензии игры на реализм весьма серьезны. Только один пример: если не предупредить авианосец, что вы собираетесь заходить на посадку, то он может в самый ответственный момент просто лечь на другой курс. И еще: легкие подрагивания значений индикаторов во время нахождения на палубе объясняются движением корабля.

Моделей полета в CSF две — relaxed и realistic. К каждой есть претензии. Relaxed очень уж аркадна. Самолеты так не летают. Разные проявления инерции были даже в "Команче". И даже упрощенный радар для некоторых может оказаться не таким уж упрощенным.

Если же включить реалистичную модель... Такого я не видел нигде и никогда. Самолет реагирует на отклонение джойстика несколько истерично. И вполне заслуживает первый приз в классе "легкость сваливания в плоский штопор". Разные я видел симуляторы, в том числе очень серьезные, получившие высокую оценку профессиональных летчиков, но этот... Если "Хорнет" действительно такой (а в титрах выражается благодарность экипажу авианосца "Авраам Линкольн" за помощь), то мне остается только выразить восхищение мужеством американских морских летчиков — вести на такой машине воздушный бой...





Это, кстати, при том, что в конструкцию планеров F/A-18E и F были внесены изменения, увеличивающие предельный угол атаки на 10 градусов.

Самолет реагирует на отклонение джойстика несколько истерично, заслуживая первый приз в классе "легкость сваливания в плоский штопор".

Negative

Пока что у CSF есть только одна альтернатива, но она превосходит его практически по всем показателям. Я говорю об F-15E от Jane's Combat Simulations. Лучшая графика. Высокий уровень реализма (особенно если поставить патч). Да и просто играть приятней.

А на подходе Falcon 4 и Flanker 2. И когда они появятся, то CSF лишится своих последних преимуществ.

Серьезный симулятор, это да. Но на нем свет клином не сошелся.



iF/A-18E Carrier Strike Fighter

Разработчик	**iMagic Labs**
Издатель	**Interactive Magic**

Резюме

А F-15 все равно лучше...

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 166**
Память	**24 Мбайт**
CD-ROM	**8x**
Видеосистема	**SVGA, 1024x768**

Дополнительная информация

- Многопользовательский режим: LAN, модем, нуль-модем, TCP/IP
- Джойстик обязателен!

Рейтинги

Графика	**67%**
Звук	**60%**
Сюжет	**75%**

Интересность

69%

3. На катапульте. Кстати, отдавать команды ведомым больше нельзя.

4. Такой шот должен быть в каждом симуляторном материале.

5. Выбор цели осуществляется "кликом" по дисплею.

6. Иногда красиво, иногда — так себе.

7. Еще одно меню.

Квесты

Ольга Цыкалова



Экипаж "Авроры" никогда не отличался меткостью. Каждую осень эти сорванцы что-то путали с прицелом. Где-то что-то рушилось, взрывалось, тонуло и горело. 81-й выстрел пришелся прямо по нам: затонул отечественный игрушечный рынок, успев, впрочем, перед своей кончиной спустить на воду несколько спасательных шлюпок, на которых теперь, в недоумении озираясь по сторонам, дрейфуют по воле волн его последние продукты.

Только "Петька и Василий Иванович (спасают галактику)" (компания "Бука") гребут вовсю! Им терять нечего. 7 ноября они выплывают прямо из-за острова на стрежень — на всех своих трех компакт-дисках!

На подходе и заморская птица "Лиит" от компании "Амбер". В общем-то ей от нашего мелкого рынка ни тепло, ни холодно, но отметиться на родине она, видимо, все-таки согласится.

Впрочем, остальные, хоть и сушат весла, но ласты все же не склеили: сидят в полной боевой готовности и ждут попутного ветра. Компания "Никита" закончила и сложила на полку "Нового Робинзона" и "Шестое измерение"; компания "1С" готова опубликовать продолжение "Братьев Пилотов" — "Дело о серийном маньяке". Я в него уже играла, надеюсь, что и вам удастся.

Не повезло лишь "Одиссею" от компании "Акелла". Странствия бедняги продолжатся еще энное количество лет. Зато, будем надеяться, "Провинциальный игрок" успеет выползти на берег еще в этом году.

...Ну а мне на "Аврору" наплевать, у меня игрушка есть. Ужастик, и при этом по-настоящему страшный. Blackstone Chronicles называется. Mindscape альфа-версию прислал. Вот доиграю и вам в следующем номере расскажу, какие на свете классные игрушки бывают! (Если бы все было, как до 17 августа, у нас обязательно нашелся бы для нее добрый локализатор (уж мы бы постарались), а теперь даже не знаю, увидит ли ее кто-нибудь из вас хотя бы в "натуральном варианте".)



Nightlong: Union City Conspiracy

Скудна пустыня саксаулами

На ECTS '98 квесты под ногами не валялись. Похоже, что из джентльменского "продуктового набора" крупных издателей — FPS, RTS, RPG, Quest — последний компонент исчез основательно (всеми любимая Lucas Arts, трудолюбиво ваяющая неповторимую Grim Fandango, больше похожа на исключение). И если кое-где в глухих уголках обширных монстрячьих стендов и крутилось нечто отдаленно напоминающее наш любимый жанр, то... только лишь "напоминающее" и "отдаленно".

Acclaim, например, показывал **Southpark**. Сам мультик, может, и ничего, но квест из него — как из Лары К. балерина. MicroProse готовится издать **Nightlong: Union City Conspiracy** — дешевенький клон Blade Runner. Настолько дешевенький, что приблизиться к нему ближе чем на полметра нас не заставила даже профессиональная этика.

Hasbro Interactive тоже о квестах не позабыла. Совсем скоро она издает **Cluedo 2** — детективную историю в стиле 20-х годов. Агата Кристи для семейного отдыха: найди преступника первым, кидая кубик с точками. Вся беда в том, что фирма и не подумала в этой своей настольной игре хоть что-то изменить. Картонные фигурки, которые бредут по клеточкам в соответствии с выпавшим числом очков, — что может быть квестовее!

Нет, настоящие квесты на выставке все-таки были, но искать их приходилось, как грибы в глухом лесу, руководствуясь исключительно нюхом и интуицией, — по большей части по маленьким закуткам с одним компьютером внутри и вывеской никому не известной конторы снаружи. Именно там сидели в доску наши люди, которые с горящими глазами говорили о том, что квест не умер, что они всю жизнь мечтали делать квесты, и вот теперь...



Nightlong: Union City Conspiracy

А что, собственно, "теперь"? Люди хотели делать "квесты", и они их делают — страшные, смешные или сентиментальные истории про человечков, которые ходят по удивительно красивым трехмерным ландшафтам, собирают всякую всячину и разговаривают с другими человечками или не совсем человечками. Все очень мило, местами интересно и даже захватывающе, а по-настоящему новое и оригинальное — как всегда, лишь в виде проектов и обещаний.

Пентагон в погоне за британской короной

Фирма Daydream делает для нас еще одну игру "в лучших традициях жанра". **Traitor's Gate** — детективная история в средневековых декорациях лондонского Тауэра.

Оказывается, не чуждый исторической сентиментальности Пентагон в годы "холодной войны" разработал "план спасения и защиты исторических и невосстанавливаемых предметов", которые в случае "чрезвычайных политических обстоятельств" на территории союзных или нейтральных по отношению к

Соединенным Штатам государств должны быть захвачены спецподразделениями и перемещены до лучших времен в безопасное место.

Вообразите, какой же лакомый кусочек представляли эти планы для преступного мира, если уж сам Главный Офицер По Планированию Подобных Операций не выдержал соблазна и, симулировав собственное утопление во время отпуска во Флориде, исчез в неизвестном направлении, прихватив с собой планы отдела ORPHIA по Западной Европе!..

Поимкой офицера четвертого уровня майора Сорджа департамент внутренних дел Пентагона предлагает заняться именно нам. Наш путь лежит в лондонский Тауэр, хранилище драгоценностей английской короны — наиболее возможную точку удара беглого планировщика.

Удастся ли майору Сорджу опередить нас и похитить три главных сокровища королевской коллекции? Скорее всего, да, ведь, как следует из рассказа об этом происшествии, проникнуть в оплот британской монархии можно без особого труда, даже не будучи большим человеком в Пентагоне.

Значит, так: берете быстроходный катер, швартуетесь у Traitor's Gate — "Ворот предателя" (не вы первый, видимо, пройдете через них в Тауэр незваным гостем), забрасываете охрану гранатами со слезоточивым газом и прочей гадостью, находите контрольный пункт, отключаете сигнализацию — и сокровища ваши! Набиваете ими свою лодку и отчаливаете в неизвестном направлении, как это сделал неуловимый майор Сордж.

Собственно, это не единственный нелегальный путь в Тауэр. Пробраться туда сможет любой идиот, даже без глиссера и Темзы. Мы, например. Покупаем билет, смешиваемся с толпой туристов, в 16.00 заходим в Уайт Тауэр, в 16.25 незаметно спускаемся в подвал и запираемся в кладовке со швабрами. В 17.00 Тауэр закрывается. В 17.30, когда в нем не останется ни одной живой души, мы спокойно выйдем и направимся к канализационным воротам в Темзу, где для нас уже заботливо складировано необходимое для начала расследования снаряжение.

Великолепный план! Теперь ясно, за что им в Пентагоне деньги платят. Знала бы я, что за те семь фунтов, которые я отдала, чтобы поглазеть на эти унылые стены, можно так славно повеселиться, — непременно бы им воспользовалась!

Как вы уже догадались, Traitor's Gate — полицейский симулятор со средневековым уклоном, при этом не лишенный и некоторых элементов экшена. По крайней мере единственный маленький кусочек игры, который демонстрировался на ECTS, — это стрельба из арбалета. В остальном же Traitor's Gate верен жанру: фотореалистическая трехмерная графика, вид из глаз, обзор на 360 градусов, изрядное количество анимации. Занятия игрока тоже традиционные — собирать и применять предметы, общаться с PDA и "живыми" персонажами.

Единственная новинка — возможность выхода в Интернет и скачивания сверхсекретной информации с якобы натуральных пентагоновских сайтов.

Хотя Traitor's Gate появится в продаже еще очень нескоро и пока не ясно, как в конце концов будет выглядеть игра, имена ее создателя и публикатора внушают мне некоторый оптимизм. Игру делает шведская фирма Daydream, о первой работе которой — пазлгейме Safecracker — наш журнал писал около года назад. Сделать пазлгейм, да еще исключительно при помощи убогих средств "Макромедии" так, чтобы в него было приятно и интересно играть, — задача не из легких. Daydream прежде всего концентрируется на геймплее, а именно этого, согласитесь, и не хватает большинству современных квестов.

Издает Traitor's Gate фирма Zablac Entertainment — компьютерная ветвь издательства "Саймон и Шустер", ответственная за появление Starship Titanic. Можно надеяться, что ее склонность к образовательности и литературности поможет диалогам обрести подлинность, а графике — современное качество.

Если Daydream при этом останется верна своей концепции "геймплей превыше всего", весной следующего года мы увидим редкий по нынешним временам образец качественного квеста.

Говорящие деревья и страусиные яйца

А вот **The Longest Journey** от норвежской компании Funcom. Все так, как мы описывали в прошлом номере: романтическая героиня на фоне романтического пейзажа решает в высшей степени романтические задачи.

Рядом с экранчиком, на котором крутилась маленькая "демка" игры, стоял не менее романтичный ее создатель.





— Адвенчуры не умрут никогда! — с блеском в глазах восклицал он. — Единственная проблема в том, что квестам не доставало технологичности. Теперь, когда существует такое прекрасное 3D, как у нас, у квестов больше не будет проблем! Интересный герой, захватывающая история, красивые ландшафты, длинный сюжет с кучей персонажей и мест действия — что еще нужно для хорошего квеста?!

— А как же геймплей, товарищ?

— Какой геймплей? Геймплей должен оставаться неизменным. Ведь это же квест!

В маленьком кусочке игры, который нам удалось увидеть, геймплей выглядел так: Эйприл понадобилось разбить гигантское яйцо. Силенок у нее явно не хватает, и после недолгих поисков она с треском отламывает от дерева здоровенный сук. И тут дерево говорит ей человеческим голосом... Что говорит, понятно. Как ему больно и как нехорошо рвать веточки с живого деревца.

Ну что же, для рождественского семейного развлечения, которым собирается стать The Longest Journey, — совсем неплохо!

ДЕЙСТВИТЕЛЬНО бесконечная история

Были на ECTS и настоящие квестовые реформаторы. Созданная в 1995 году немецкая фирма Discreet Monsters, оторвавшая три с половиной миллиона марок у "Дойчбанка" и пары других инвесторов, в очередной раз пообещала нам создать суперквест, совершить революцию и перевернуть игрушечный мир вверх ногами.

Это будет нечто, идущее в реальном времени, онлайновое и неонлайновое одновременно, предназначенное и для взрослых, и для детей, со стрельбой и пазлами, с открытым сюжетом, с четкими началом и концом, с постоянно изменяющимся миром и стройной сюжетной линией, с двумя отдельными "движками" — для помещений и открытого воздуха, с возможностью летать, плавать, прыгать и бегать в любой момент игры.

Вы поняли, что это будет? Я — нет! Во всяком случае ролик, который крутили Discreet Monsters на выставке, как будто сбежал из зала Sony Playstation. На вид — чистый платформер! Угловатые фигурки на зализанном рельефе, который, видимо, и будет обозначать дремучие леса, оживленные деревни, мрачные донжоны и все прочее, что нам обещают в Discreet Monsters.



Сюжет для игры фирма и вправду добыла отменный. "Бесконечная история" Майкла Энда популярна во всем мире. Кроме романов, которые выходят миллионными тиражами, по "Бесконечной истории"





снят телесериал и поставлено целых три кинофильма, лучший из которых, "Бесконечная история" Вольфганга Петерсена, отличался недюжинными для своего времени (1984 год) спецэффектами и прямо-таки живыми куклами — фантастическими персонажами.

В **REAL Neverending Story** (так будет называться игра) мы встретим основных персонажей книги — дракона Фалькора, Камнеёда и девочку-повелительницу, но они, увы, будут совсем не похожи на героев знаменитого фильма.

Нам достанется роль Атрея, спасителя маленькой повелительницы и ее страны Фантазии. Фантазия делится на пять разных миров, и каждый представлен своей уникальной природой и обитателями. Атрею придется пройти через дикий "Воющий лес", меланхоличные "Болота грусти", "Землю привидений" с ее миром черной магии и безумия, которым правит принцесса Гая, изучить эзотерическую науку и философию Фантазии в "Таинственных играх Южного Оракула" и, наконец, в самом конце игры достигнуть мира искусства и культуры в Башне из слоновой кости — обиталище девочки-повелительницы.

В каждом из этих миров игрок в любой момент может оказаться вовлеченным в очередные разборки, поиски спрятанного сокровища или другие не менее полезные занятия, ранее составлявшие удел любителей RPG.

Ах да, совсем забыла! Куда же нынче модной игре без теплого человеческого общения! В REAL Neverending Story оно будет осуществляться посредством "абсолютно новой, основанной на эмоциях диалоговой системы". Кажется, когда-то это выглядело так: ряд рожиц с разными гримасами, щелкаешь на нужной — и герой выдает соответственно окрашенную реплику. Интересно, как эту невозможную новость нам преподнесут Discreet Monsters?

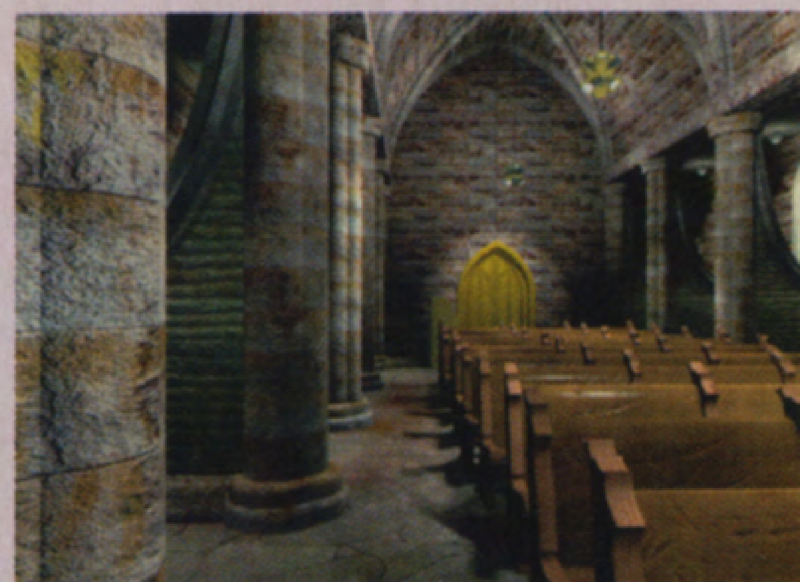
А планы у "Монстров" поистине грандиозные. Мало того, что они собираются продавать свой engine всем, кто захочет создавать подобные игры, они уже начали работу над продолжением REAL Neverending Story! Их цель — создание "Параллельного мира", постоянно меняющегося и эволюционирующего и при этом существующего отдельно от основной игры.

Или все-таки их цель — навешать нам побольше лапши на уши, чтобы в срок вернуть банку потраченные денежки? Кто знает! До весны 1999 года, когда игра должна увидеть свет, еще далеко.



Дом с привидениями

Mindscape готовит к выпуску **Blackstone Chronicles** от Legend. Об этой





игре мы уже неоднократно писали, но вот наконец-то она перешла от стадии "видеоролики никакие" к стадии "демо-версия играбельная". При этом, что удивительно, явно похорошела. Во-первых, стало ясно, что игра получится на редкость качественной. Плавные перемещения между экранами, удобное управление, правильное "атмосферное" 3D. Впрочем, чего еще было ждать от Legend! Ее фирменный стиль в игре тоже сохранится: почти текстовый интерфейс с удивительным обилием информации о любом предмете или персонаже, которых мы встретим в своих блужданиях по "Убежищу". При этом все тексты — просто великолепны. Джон Сол явно не халтурил! Добавьте к этому отличную музыку и "страшные" звуковые эффекты, и вы получите игру, в которую будете с кайфом играть долгими зимними вечерами.



Смерть под куполом

Пожалуй, самый яркий пример отношения крупных фирм-издателей к квестам — история нашей погони за игрушкой **Biosys**, сделанной загадочной фирмой Jump Start и готовящейся к выпуску Take 2. Срок вы-

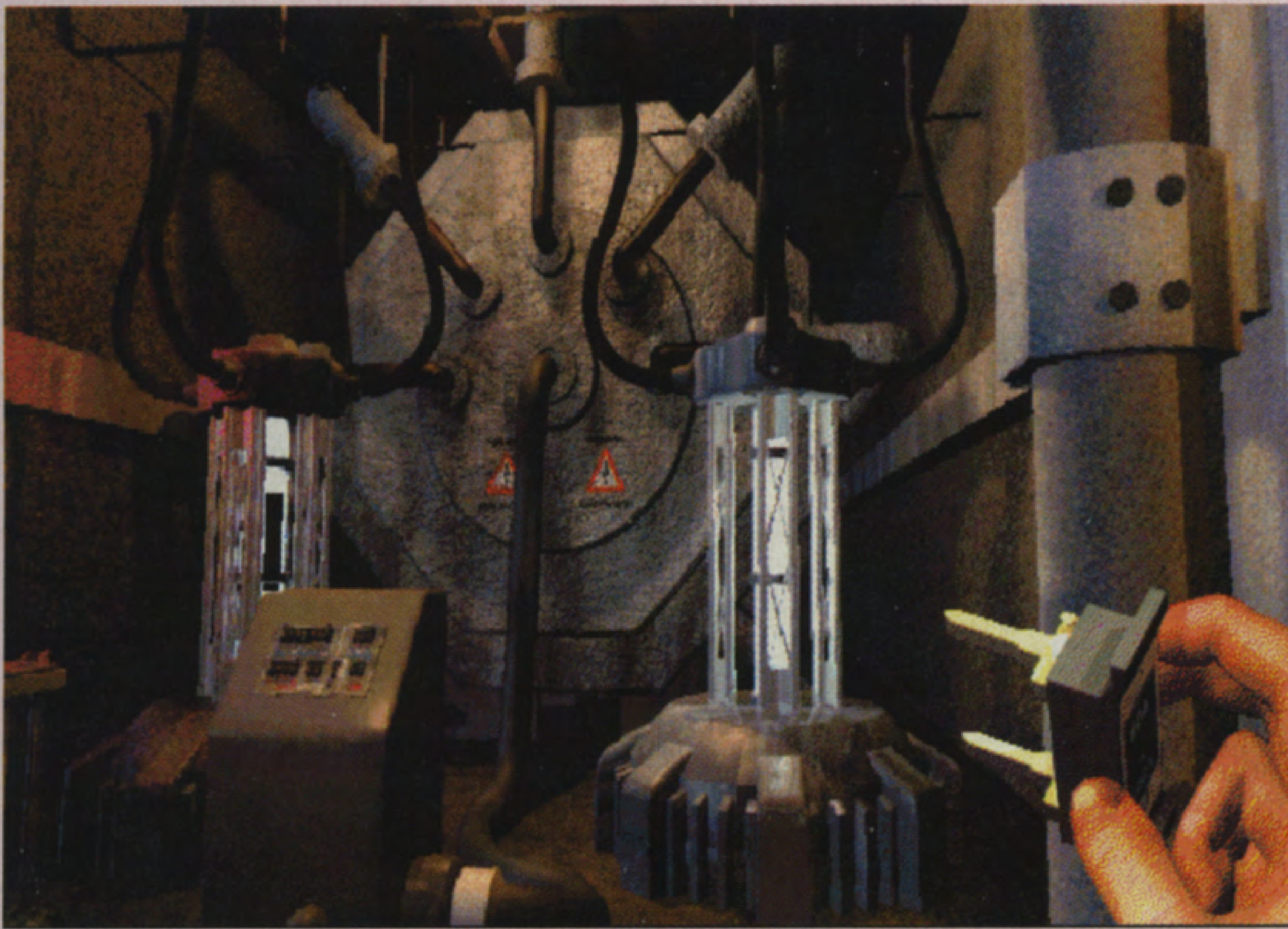


хода Biosys — октябрь-ноябрь этого года, а издатель, некогда так неровно дышавший к квестам, на ECTS даже не удосужился выделить экранчик для демонстрации проекта. На вопрос "А нет ли хотя бы неинтерактивного ролика?" менеджер по связям с общественностью радостно сообщила, что ролик, конечно, есть, но его почему-то на выставку не захватили. Так что можем лишь пересказать вам то, что сообщает о будущей игре фирма Take 2 в своем скуповатом пресс-релизе.

Несколько лет назад во всем мире активно рекламировался почти космический проект "Биосфера-4": где-то в пустынях Аризоны построили купол, населили его всякой растительностью, живностью и людьми и предложили им там устроить себе на какое-то довольно продолжительное время замкнутый цикл жизнеобеспечения — будто они на другой планете.

Вот на такую станцию, состоящую из четырех куполов-природных зон, и попадает наш герой.

Мы играем роль эколога Алана Рассела, изобретшего метод предотвращения губительных для атмосферы последствий массовых вырубок тропических лесов. Алан вывел новую



форму жизни, которая, поглощая углекислый газ, выделяет кислород. Однако целая серия поломок и неисправностей на станции заставляет его на время забыть о науке и подумать о собственном выживании. Единственный путь наружу из биосферы проходит через все природные зоны станции: "джунгли", "саванну", "океан" и "эволюцию". Последний "мир" поврежден настолько, что представляет собой непригодную для жизни мертвую зону. Соответственно, наша задача в игре — умело управляя жизнью трех первых миров, восстановить жизнь в четвертом и выбраться из него наружу.

Игра идет в реальном времени, и Алану придется двигаться достаточно шустро — ведь окружающий мир настроен к нему не совсем доброжелательно. Кроме природы Biosys, нам придется заботиться и о себе, единственном. Наше состояние контролируют целых пять параметров: энергия, голод, жажда, температура и здоровье, влияющие на способность героя выполнять необходимые по ходу игры действия.



Сюжет (как минимум) оригинальный, первые скриншоты из игры обнадеживают, и если Jump Start выполнит все свои обещания, то у нас появится первая игра в жанре "гибрид квеста со стратегией" — моя, надо сказать, голубая мечта.



Подземная квестострелялка

Activision отказалась от участия в ECTS и вместо этого развлекала журналистов и дилеров в пятизвездочном отеле "Кенсингтонский сад" — скромной выпивкой, закуской и демонстрацией своих грядущих шедевров.

Нас, естественно, интересовала новая работа Presto Studios под названием **Beneath**. Мы уже писали о ее сюжете, больше всего напоминающем очередные приключения Индианы Джонса, — и вот мы отведали игру в виде уже почти играбельном. Причем нам пришлось довольно долго настаивать, чтобы нам ее все-таки показали.

Компьютеров было мало, и на них крутились более любезные народу игрушки — например Heretic 2, продюсер которого вещал собравшейся вокруг него толпе: "Это вам не какая-нибудь позорная адвенчура вроде Tomb Raider! Здесь не надо будет собирать всякую дрянь! Это настоящий, чистый шутер!"

Наконец (через пару часов), компьютер освободился, и даже нашелся человек, который представлял себе, как запустить "дему", и мы в очередной раз подумали, что смотреть на Heretic 2 или Heavy Gear 2 было гораздо интереснее.

Presto Studios, конечно, сделала собственный "движок", слепила героя, который прыгает, бегает и плавает, возможно, даже лучше, чем незабвенная Лара, сочинила веселенькие уровни в пещерах, заполненных движущимися механизмами и кипящей лавой... но больше ничего определенного о Beneath сказать пока



нельзя, потому что игровые задачи в демо-версию вставлены не были. Само собой, до выхода игры еще полгода, и многое может измениться, но мне кажется, что Presto Studios просто наступила на горло собственной песне, создавая гибрид экшена с квестом. Недаром фирма опять отвоевала у Broderbund права на свой знаменитый сериал Journeyman Project. Надеемся, что после Beneath ребята наконец смогут заняться любимым делом. А о том, что же все-таки получится из Beneath, мы надеемся рассказать в одном из ближайших номеров.



Конец "Королевского квеста"

На стенде Cendant, слишком скромном по размерам и положению для такого гиганта, было настоящее столпотворение. Все хотели поглазеть на Half-Life и



Homeworld (мы тоже хотели, а значит — добились своего), и каждый компьютер был окружен толпой зрителей, жадно внимающих очередному давно охрипшему демонстратору. Только один "массовик", крайний слева, абсолютно не интересовал публику. Скучающий юноша уныло возил мышкой, с завистью поглядывая на своих архизанятых коллег.

Думаю, вам уже ясно, что на этом компьютере крутился квест. Угадайте с трех раз — какой? Уж, конечно, не третий Gabriel Knight, отложенный до далеких, счастливых времен! Полным пренебрежением публики пользовался восьмой "Королевский квест" — **Mask of Eternity**.

Помнится, и на прошлогодней ECTS он нас не особо воодушевил, как, собственно, не воодушевлял и саму легендарную Роберту Вильямс, которая нам его показывала.

Минувший год не пошел игре на пользу. Из некоего высокотехнологичного по тому времени компромисса между квестом и экшеном она превратилась в форменный РПГ-образный бред, который уже не укладывается ни в какие жанровые границы. На наш вопрос: "А как относится теперь к своему детищу сама Роберта?" мы получили весьма обтекаемый ответ: "Роберта в длительном отпуске, но мы очень сильно надеемся, что она еще вернется".

Ну что же, пускай надеются, но я бы на месте Роберты продлила свои каникулы до тех пор, пока публика не забудет, что "Королевских квестов" когда-то было восемь, а не семь.

МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ ПОДГОТОВЛЕНЫ
ОЛЬГОЙ ЦЫКАЛОВОЙ
(по собственной информации и пресс-релизам фирм-разработчиков).

Безумный Совок

Ольга Цыкалова

Похоже, что на почве неумеренно близкого знакомства с компьютерными играми и постоянных усилий быть объективнее папы Римского я подцепила профессиональное журналистское заболевание — раздвоение личности, зашедшее в моем, довольно запущенном случае до самого что ни на есть этой несчастной личности размножения.
Не в силах бороться с недугом, представляю на ваш суд коллективный труд моих многочисленных "я", обозревающих игру "Петька и Василий Иванович спасают галактику" (разработчик — московская фирма "С.К.И.Ф.", издатель — "Бука").

"Петька и Василий Иванович спасают галактику"

Ну наконец-то! Как мы долго ждали!! Наш родной Lucas Arts!!! Full Throttle! для народа!!!! Это то, о чем мы мечтали!!!!! Игра только для нас и только про нас!!!!!! Ни у кого в мире нет таких анекдотов!!!!!!!

Лозунг дня

Это, как вы понимаете, высказался тот маленький кусочек моего "я", который нагло и неумеренно фанатеет от отечественных квестов. Иначе как лозунгами говорить он не умеет. Что с него взять, фанат — он и есть фанат!

А инвентарь? Это же песня, а не инвентарь! Никаких тебе унылых "кусочек грязи", "тряпочка"... У нашего Петьки поистине эпический размах!

Само собой, в моей утомленной голове тут же нашлось, кому его заткнуть:

— Боже мой! Какое старье! Где вы откопали эти анекдоты! Кому нужны эти Петька с Василием Ивановичем? С трудом вспоминаю что-то про какую-то революцию — блин, тоска-то какая! Павлик Морозов, крейсер "Аврора", кто такой Фурманов, — убей бог, не помню! Чем махорка от табака отличается, люди?! Неужели вам новых классных анекдотов мало?! — брезгливо сморщилась самая легкомысленная часть моей души (думаю, выглядит она так: голова слегка дергается в такт неизвестной музычке из наушников, глаза ясные и круглые, на губах с периодичностью в две минуты надувается пузырь из жвачки).

— Классику надо знать, девушка! Тут тебе история родной страны, понимаешь, в лицах! — и Фанат начал на глазах раздуваться от гордости — за себя и свою страну.



1. Наш паровоз, вперед лети!

Радость квестера

Тут в беседу вступил главный человек — Счастливый Геймер. С отсутствующей улыбкой, вцепившись в мышь и никого не слушая, Геймер гнул и гнул свое:

— О, наконец-то сияюще безмятежный и бесконечно длинный мир настоящего квеста! О вожделенная логика абсурда! Нашел весла — и полдня ищешь лодку, а их на самом деле надо было... Молчу-молчу! Спер из ресторана сахарницу, а как добыть с ее помощью наличность, не знаешь! Как выбрать из двух кнопок ту, которая не взорвет галактику, — это уже просто вопрос жизни и смерти! При этом решать любую задачу можно бесконечно долго, независимо от ее жизненной срочности и важности, и не на каком-нибудь паршивом "экране", а в полновесном мире с десятками разных интересных местечек, некоторые из которых не так-то просто найти.

А инвентарь? Это же песня, а не инвентарь! Никаких тебе унылых "кусочек грязи", "тряпочка", "шарик"... У нашего Петьки поистине эпический размах! В чемодане он носит с собой пулемет, кукушку из часов, кузнечные меха, кокосы и множество других полезных в хозяйстве мелочей, которые к тому же можно трансформировать в другие, не менее полезные в том же хозяйстве вещи.

Да, интерфейс позаимствован из легендарного Full Throttle! — но на российской почве он выглядит и работает ничуть не хуже, чем в оригинале, хотя иногда и становится источником откровенных подлянок. Один предмет нельзя "использовать", пока на него в самом инвентаре не "посмотришь", другой — нельзя запихнуть в инвентарь, пока на него опять же не "посмотришь", потом "возьмешь", потом "используешь"... "Пиксель-хантинг" частенько встречается, тоже вещь малоприятная... ну да кто не без греха!

Главное, у "Петьки" есть то, что железно отличает хорошую игру от плохой: решив задачу ценой многочасовых отупляющих раздумий или окончательно заткнувшись и подсмотрев у кого-то решение, ты не впадаешь в буйное помешательство (в стиле "Из-под земли ублюдков достану и сидюк им в горло затолкаю! Узнают, как над народом издеваться!"), а всего-навсего смеешься: "Ну и прикололись же ребята!".

Нет, это я, конечно, через край — далеко не всегда в игре все так хорошо, как хотелось бы, но играть приятно — это точно!

Маленькая хирургическая операция

Усталый Вивисектор (его картавый голос едва доносится из-под горы компакт-дисков и пресс-релизов):

— Это примитивно, батенька! Ваша мультипликация ни к черту не годится. Забавно, не спорю. Но технически отстало и местами затянуто.

Ваши диалоги написаны профессиональными программистами. Программисты, конечно, тоже люди. Они умеют читать и разговаривать. Они знают отечественный фольклор, но кто вам сказал, что они сумеют пересказать старый анекдот так, чтобы вы полчаса валялись на полу, держась за живот и дрыгая ногами? Этим, батенька, занимаются совсем другие люди. А профессиональные актеры — и на такой текст? Думаете, правильные паузы



"по Станиславскому" способны украсить похабный анекдот?!

Геймер (внезапно отрываясь от экрана и с ненавистью глядя на Вивисектора):

— Да чего ты мне про диалоги?! Если ты такой умный и все анекдоты наизусть знаешь, так не слушай! Щелкай себе, да проматывай весь треп! А для красоты Riven себе купи и тащись — в тишине. Эта игра — для игры, а не для погляда!

Полная дама средних лет и с педагогическими комплексами (господи, она-то как в мою больную голову затесалась?!):

— Анекдоты скабрезного содержания! Позвольте, но у монитора иногда встречаются дети и даже женщины! Представьте себе, какое чувство стыда и дискомфорта они будут испытывать от сознания того, что очередной непристойный намек персонажей понят не только ими, но и радостно показывающим им новую игрушку отцом семейства!

Между прочим не обошлось и без шуточек с (не побоюсь этого слова) матерными словами! Мне пришлось несколько расширить словарь нецензурных выражений работников фирмы "Бука", а также просветить их по части некоторых темных сторон народного творчества. Надеюсь, что им удастся внести в окончательный вариант кое-какие исправления, защищающие честь их официального мундира.

Фанат:

— Молчи, бабка, ща в глаз дам! Я сам, моя мать и моя бабушка выросли на этих анекдотах, и мои дети будут знакомиться через них с русским языком!

...Обстановка в моей голове начала угрожающе накаляться, и я отлучилась попить чайку — не дай бог, могло и до драки дойти.

Памятник Совку

Стоило мне отдохнуть, и случилось самое страшное: в беседу, как холодная Морра, вползло Его Занудство Образование. Вернее, оно прислало факс, потому что считает ниже своего достоинства общаться с соседями по голове. А



может, оно просто глухонемое...

— "Петька" — игра-монстр, игра-динозавр, игра, с рождения ставшая памятником истории. Это монумент на могиле того странного, дикого и уже такого далекого от нас мира, в котором мы провели большую часть своей бессознательной жизни (а некоторые — и большую часть сознательной заодно).

Причудливый и до бесконечности абсурдный мир Совка навеки отразился в тысячах маленьких идиотских историй, объединенных в нескончаемые сериалы с непонятно как, кем и почему выбранными героями. "Наташа Ростова и поручик Ржевский", "Винни-Пух и Пятачок", "Ленин и Крупская", относительно свежий Штирлиц и, конечно же, верх маразма и детской похабности — приключения Петьки и Василия Ивановича, сериал, пожалуй, столь же примитивный, как книга Фурманова, и столь же древний, как фильм братьев Васильевых.

И вот, когда сам этот экзотический мир исчез и, более того, почти выветрился из нашей памяти, его "анекдотное" отражение вдруг воскресло на компьютерном экране. "Петька" получился таким же бесконечно абсурдным, архаичным и огромным, как сам рухнувший в тартарары Совок.

Пропало знамя полка, и легендарные Василий Иванович, Петька и Анка вроде бы его ищут, шатаясь по деревне красных, городу белых и даже по самой Луне. Банк и бордель, сортир и церковь, баня и клуб — не осталось, кажется, ни одного типичного для анекдотов места действия, в которое не заглянули бы наши герои. И как апофеоз старой жизни возвышается над миром игры монументальный фонтан во дворе борделя: пирамида из гипсовых фигур с Горбачевым на самом верху.

"Местный" маразматически-исторический колорит соблюден в полной мере. Анархисты, алкоголики, матросы, пионеры, Павлик (само собой), проститутки, офицеры, мазохисты, красноармейцы, садисты, продавщицы и, конечно же, инопланетяне, которые и похитили знаменитое красное знамя.

Все они говорят, говорят — долго и нудно, цитатами из анекдотов, намеками на анекдоты и подражаниями анекдотам. Человеку, знакомому с первоисточником, слушать их речи невы-



носимо. Диалоги в "Петьке" не блещут ни остроумием, ни едкостью, ни краткостью породившего их фольклора. Хотя для тех, кого анекдоты "про Петьку" обошли стороной (бывают, оказывается, и такие), это, наверное, должно быть забавно.



Не поймите меня неправильно: все наезды на "Петьку" бессмысленны и к делу не относятся. В сущности, это натуральный фольклор нашего компью-

"Местный" маразматически-исторический колорит соблюден в полной мере. Анархисты, алкоголики, матросы, пионеры...

терного времени. Картинки в лубочных цветах, кривые, но прикольные "анимашки", серые, полные похабностей тексты и море геймплея в стиле всем известных классических квестов от Lucas Arts. Новая городская культура, понимаете ли. By gamers — for gamers!

Переходим к голосованию

— Эко высказалось! Ты само-то поняло, что брякнуло? — спросил в пустоту несколько деморализованный Фанат. — Ты, ващще, это, "за" или "против"?

Образование не удостоило беднягу ответом.

— Действительно, — подал голос Вивисектор, — господа, пора бы проголосовать!..

Хорошо, что рейтинги у нас измеряются в процентах и по нескольким показателям, а то бы эта мерзкая компания разнесла в своих драках мой череп в клочья! А так — получилось нечто средне-объективное.

Консенсус, в общем, как говорил еще один вполне анекдотический персонаж.

"Петька и Василий Иванович спасают галактику"

Разработчик	**"С.К.И.Ф."**
Издатель	**"Бука"**

Резюме

Full Throttle! для нашего народа.

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 120**
Память	**16 Мбайт**
CD-ROM	**6x**
Видеосистема	**SVGA**

Рейтинги

Графика	**79%**
Звук	**80%**
Сюжет	**69%**

Интересность

85%

2. Не женское это дело, Анка, — коров доить!

3. С этого выстрела все и началось!

4. "Сдается мне, что ты, мил человек, стукачок!"

Журналист попал на Рею

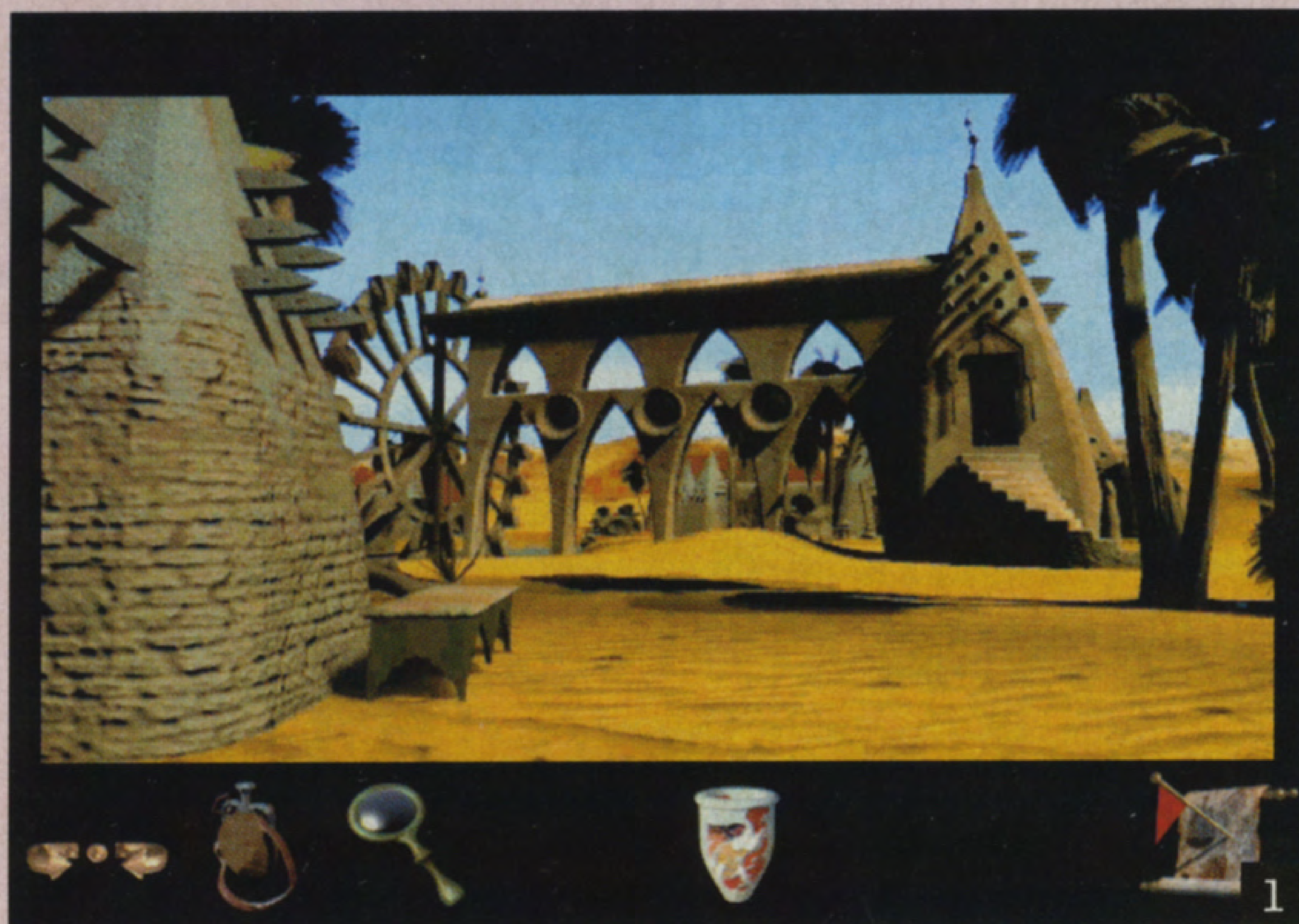
Наталия Дубровская

Reah

Бороться с судьбой — занятие бессмысленное. Доказывать рынку, что Myst успел надоесть даже своим гениальным создателям и красиво умер вместе с Riven — то же самое, что объяснять погоде, что все уже выросло и дождь пора бы выключить. Все равно на нас еще полтора столетия будут валиться бесконечные клоны разного вида и качества, и все равно найдутся маньяки, которые во все это будут играть, окупая расходы набивших на этом деле руку производителей.

Так что давайте радоваться, если у очередного "мистопродукта" это самое качество вдруг возьмет да и окажется вполне приличным! Если будет ясно, что жанр выбран не по бедности и не от лени, а потому, что просто захотелось сделать вот такую игру. Если будет очевидным, что сценарий (пусть и простенький до слез) писался не потому, что надо пазлы слеплять, а чтобы было интересно. Если пазлы будут традиционными (а как же иначе?! Жанр требует!), но разнообразными и хоть чуточку оригинальными. Если...

Дрянь планетка, ничего хорошего. Однако земное правительство не поленилось соорудить там военную базу с секретным уклоном...



1. Видите колесо? Пока не закрутится — в портал не попасть!



Короче, если игрушка будет похожа на Reah (LK Avalon/Project 2), польское творение о шести компакт-дисках, о котором мы вам сейчас и расскажем.

Опять с порталом не повезло...

Как водится, в основе "Реи" лежит очень и очень печальная история: была такая планета — Рея. Дрянь планетка, ничего хорошего. Однако земное правительство не поленилось соорудить там военную базу с секретным уклоном и поселить на ней целую толпу ученых, тоже секретных и увлеченно изучающих что-то местное и таинственное — к вящему любопытству непосвященных, которым ну совсем ничего не рассказывали, даже в "новостях".

Один из непосвященных и любопытствующих, а именно наш герой, журналист и умница, дорвался-таки до заветного пропуска и прилетел на Рею во всем разобраться, взглянуть на заветный "артефакт" (разумеется, весь сырбор разгорелся именно из-за него) да материальчик отбить, и тут... И тут портал в параллельную реальность, который и был по сути этим "артефактом"...

Здесь я сделаю маленькое отступление. Законы мистообразной реальности жестоки: поскольку мир подобной игры по определению безлюден и при этом под завязку набит храмами, механизмами, манускриптами, подводными лодками, фонтанами и прочими продуктами культурной жизнедеятельности, "мистическому" сценаристу неизбежно приходится решать весьма сложную и неприятную проблему: проблему тотального уничтожения местного населения. И надо отметить, что авторы "Реи" справились с ней красиво и гуманно (насколько позволяла суть самой задачи, разумеется).

...и тут портал вышел из строя, все со станции поразбежались, и затянуло бедолагу в параллельную реальность — красивую, пустую и печальную. В мир, где в очередной раз все сначала были, а потом умерли, и остались только песок, ветер и пазлы. Или джунгли, ветер и пазлы. Или город, ветер и пазлы. Или...

Короче, затянуло и бросило — проклятый портал тут же и закрылся, чтобы нам было чем заняться. Чтобы был у нас шанс вытащить парня из параллельной реальности на свет божий, назад, к людям. Провести его истоптанным путем головоломок и ошибок — тем самым, с философскими камнями, сломанными подъемниками и видом "от первого лица".

Блудный клон

Между прочим на вид "Рея" не такая уж и мистообразная. Можно смело сказать, что в том, что касается "приятно посмотреть", игра резко превосходит все подобные творения последнего времени: очень качественная, с отменным вкусом выполненная графика, на которой явно никто не экономил (эй, Celtica!), отличный обзор на 180 (иногда — и 360) градусов, вполне приличное видео, хорошие текстуры... Да и перемещения — что уж совсем нетипично для Myst-клона — в "Рее" просто классные. Быстрые, четкие, отлично схвачен ритм быстрого шага, и, хотя об их свободе речь по-прежнему не идет, "точка прибытия" почти всегда выбрана очень грамотно, так что и "несвобода" эта не очень раздражает.

Внешне "Рея" больше напоминает не Myst, а Journeyman Project 3 — только она не такая живая и теплая. А так — видеоперсонажи, отдельные миры, опять же перемещения быстрыми "шагами"...

Головоломка в интерьере

Но в том, что касается "внутреннего содержания", — такой бессовестный клон еще поискать! Не сам "Мист", где все было, как ни крути, гармонично и сбалансировано, а именно клон — сборник головоломок во всем спектре





от "делать нечего" до "умри на месте", от "пятнашек" до "учись читать по-арабски", причем по большей части никак между собой (и с сюжетом) не связанных, — и это при том, что сам сюжет линеен, как стрела! Решил пазлочку — получи конфетку, маленький такой шажок вперед.

То, что часть головоломок идет "в реальном времени" и требует быстрой реакции, дела не меняет: какого черта от правильного нажимания на стенные панельки на очаге должен появиться тигель — не сможет объяснить никто. И весь алхимический треп тут ни при чем. Как не сможет объяснить и того, почему, не посмотрев сначала в телескоп, мы не можем сделать три шага по пустыне и найти таящийся за барханом оазис.

Но и здесь игру здорово выручает общая эстетическая цельность. Сами миры создавались настолько тщательно, с такой любовью и с таким соблюдением выбранных культурных "аналогий", что сюжет не разваливается, несмотря на то что развивается рывками и, как уже сказано, к головоломкам (то есть к нашим непосредственным действиям) пришит белыми нитками.

Город? Мусульманский Восток — глинобитные стены, причудливые кованые ворота, двери-арки, окруженные потускневшей арабской росписью, ковры, халаты и глиняные кувшины в местной лавчонке. Даже книжка на "параллельном языке" — и та арабской вязью, да и обложка — чистый Коран!

Храм. Ну, это что-то классическое, византийское. Колонны, огромные пустые пространства, ряды окон под куполом...

Оазис с пальмами и грубым водяным колесом, "ацтекский" поселок с хижинами на хлипких сваях и громоздким, мрачным храмом Огня — все строго, гармонично и очень красиво.

И звук неплох: приятные, уместные эффекты, симпатичная музыка, относительно живые голоса... "Актерская игра", правда, так себе — мягко говоря. Но тут уж не до жиру! Встретить в "Мисте" живого человека — уже праздник! Даже такого деревянненького.

Головоломка в головоломке

Задачи в Reah, как уже сказано, по большей части безнадежно традиционны и не связаны с сюжетом, но решаются иногда довольно интересно.

Скажем, стоят посреди площади три каменные головы и бормочут. Как узнать, какую "мелодию" следует исполнять каждой из голов? Конечно, старый мистоман немедленно обойдет все окрестности в поисках заветной записки. И зря! Всего-то надо постоять рядом с каждой из голов и послушать, какой звук повторяется в непосредственной от нее близости. Если звонят колокола — пусть говорит "Бом-бом", если воет ветер — пусть шепчет "Шур-шур"... Только вот почему в результате, найдя правильную комбинацию, мы вдруг начнем понимать язык местного населения — это загадка! Видно, так уж доходчиво эти головы бормочут каждая свое...

А так — бесконечные символы, рычаги и разновесы. Как узнать волшебное число "44" и где его потом применить? На какой по счету колонне справа был нарисован зайчик? Что, нашел рукоятку, приделал к колесу — и рад?! А кто наберет код из иероглифов на сундучке, чтобы раздался гром и тебе подарили деревяшку, которая застопорит шестеренку (само собой, дело происходит в лесу)?

Достаточно сказать, что не слишком обильный инвентарь используется так: подходишь к нужному объекту, наводишь курсор — соответствующий предмет в инвентаре загорается. И никак иначе! Пока предмет не взял — не узнаешь, что объект активный. Пока объект не нашел — не сможешь предмет даже из кармана вытащить. Такая вот параллельная реальность.





Почему бы и нет?

В целом Reah — хорошая игра. Конечно, в пределах своего жанра, но и объективных достоинств в ней хоть отбавляй. Прежде всего — красиво. Во-вторых — цельно. В-третьих — сделано с душой.

Но... Если вы не поклонник жанра — дальше первого мира не прорветесь. Логичных, реальных задач в стиле Lucas Arts в игре просто нет, даже если задача основана на "общении", она не более человечна, чем те же "пятнашки".

Какого черта от правильного нажимания на стенные панельки на очаге должен появиться тигель — не сможет объяснить никто...

Если же барахтанье в бесконечных головоломках — для вас дом родной, не пропустите "Рею"! Это очень красивая и честная игра.

Конечно, в пределах своего жанра.

Или я это уже говорила?



Reah	
Разработчик	LK Avalon
Издатель	Project 2
Резюме	
Отличный выбор для любого мистомана! Остальным вход воспрещен?	
Системные требования	
ОС	Windows 95
Процессор	Pentium 75
Память	16 Мбайт
CD-ROM	4x
Видеосистема	SVGA
Рейтинги	
Графика	87%
Звук	80%
Сюжет	70%
Интересность	77%

2. Это вовсе не местная жительница! Это научный работник, прикинувшийся ветошью!

3. Как вы уже догадались, это не книга, а головоломка!

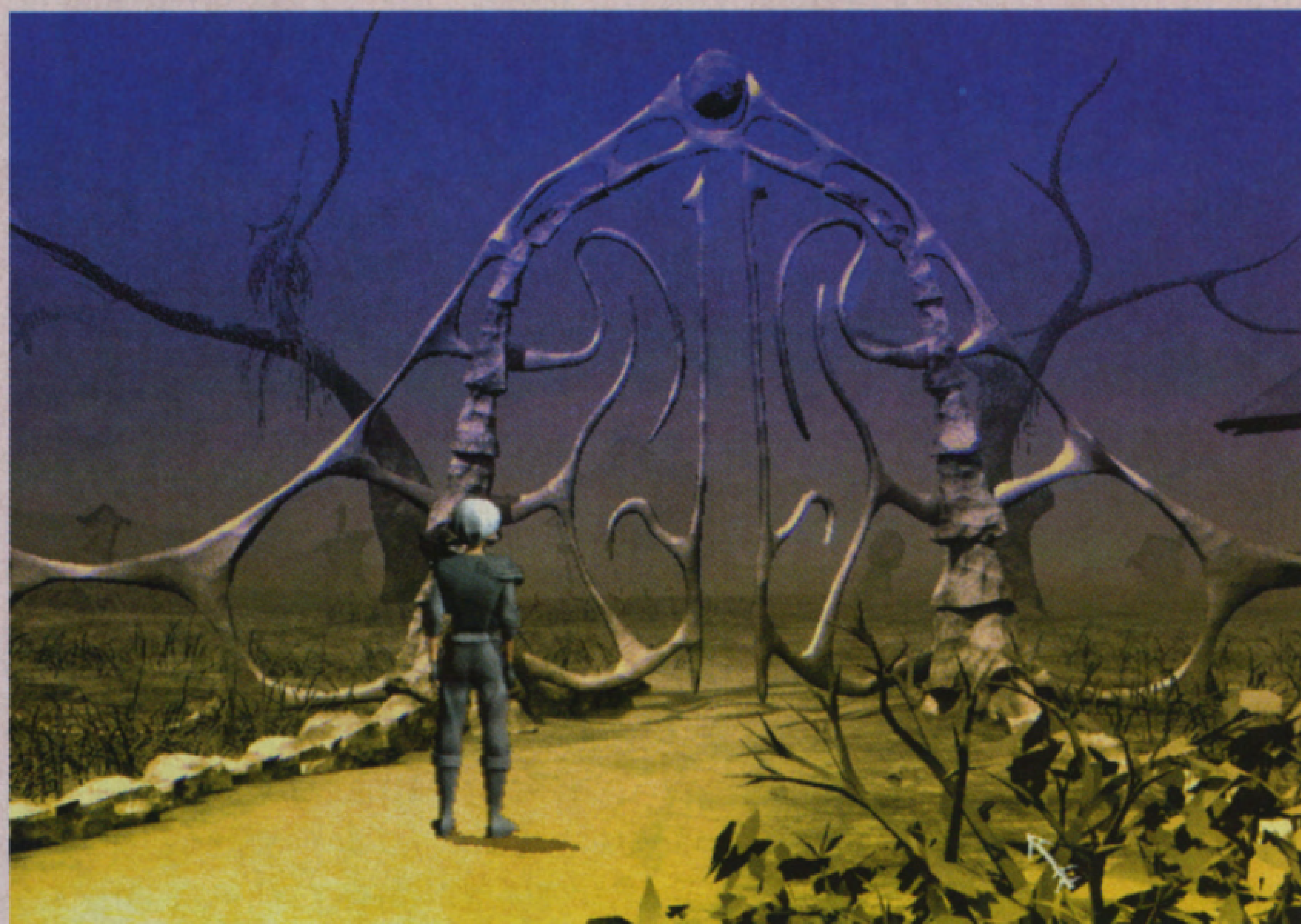
4. Ну что, красиво? А с башни какой вид! Только туда еще добраться надо.

Встречая Рождество

"Лиит"

Ольга Цыкалова

Однажды Крисс и Итена решили навестить свою старую подружку Тихе, переехавшую в другой город, и отправились к ней в гости... На этом история могла бы и закончиться, не начавшись, если бы эти трое были обычными людьми, а Азеретус — обычным городом. Но юноша Крисс оказался волшебником, Итена — крохотным эльфом, Тихе — четырехрукой любительницей механики, а Азеретус — конечно же, волшебным городом, к тому же обремененным страшным проклятием...



Не успел Крисс подойти к стенам города, как злобный Гхекат послал своих подручных схватить его и бросить в темницу. Но что такое наручники для чародея, который знает могущественное заклинание "маг.отм."! Пара движений — и Крисс уже на свободе, в волшебном мире "Лиит", сказки, рассказанной нам московской компанией "Амбер".

3D в "Лиит" ничему не подражает и ничто не имитирует. Никто не усомнится в том, что деревья, камни или бабочки в игре совсем не настоящие...

Рукотворное 3D

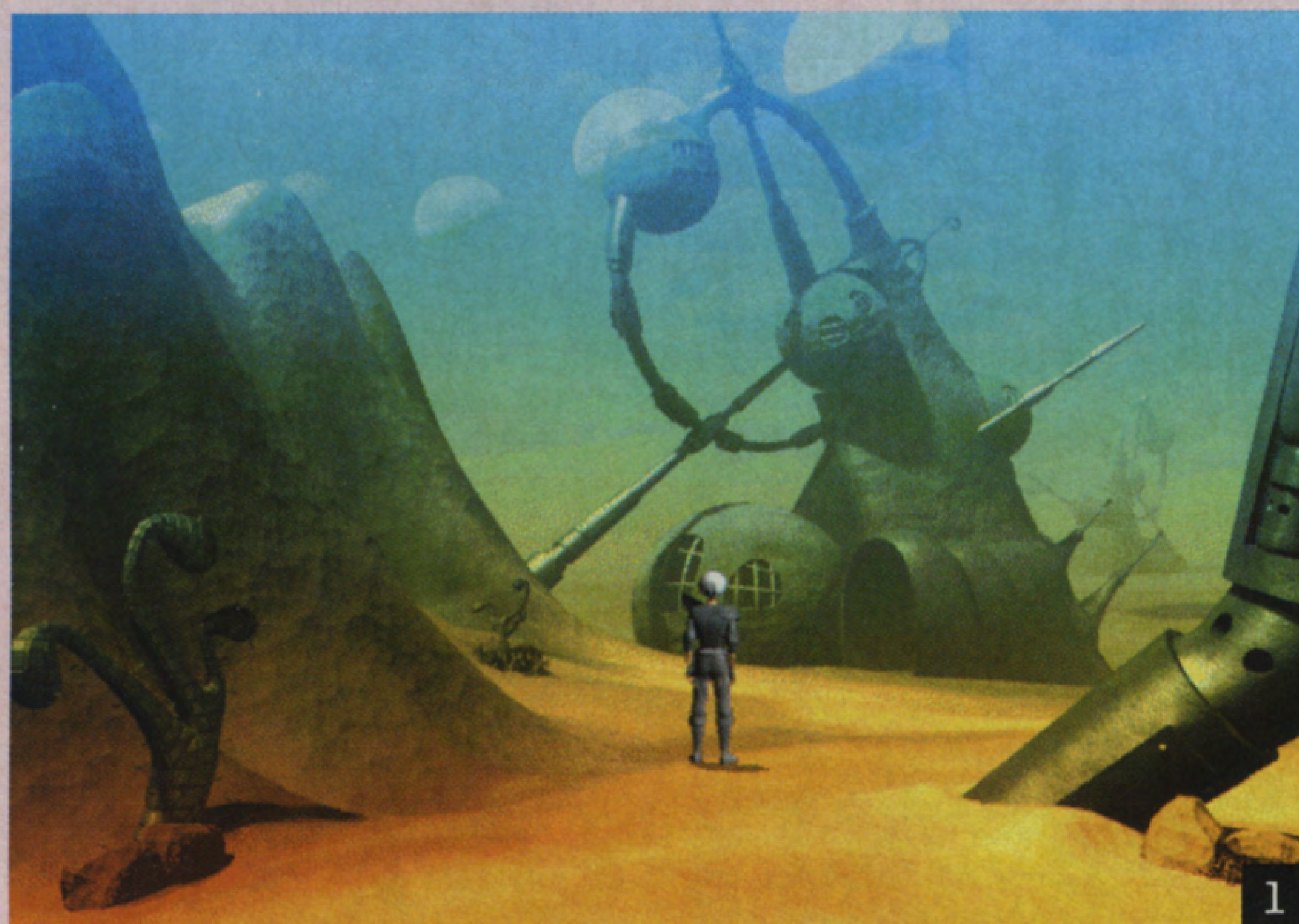
Итак, мы в сказке. В самой сказочной из трехмерных сказок, которые мне приходилось видеть за последние два года. Обычно 3D возникает перед изумленной публикой в виде этакого факира, который немедленно начинает демонстрировать свое искусство превращений. "Хотите — водой прикинусь, хотите — металлом, травой, камнем, стеклом — и все будет как в жизни, в кино, на фотографии и даже реальнее", — обещает оно.

3D в "Лиит" ничему не подражает и ничто не имитирует. Никто никогда не усомнится в том, что деревья, камни или бабочки в игре совсем-совсем не настоящие, что они просто натурально сказочные — или кукольные, если хотите. Мир "Лиит" кажется совершенно рукотворным, словно это мир старого доброго кукольного мультика. Домики из картона и гипса, трава из бумаги, железки из фольги... Такое же удивительно рукотворное впечатление производил Neverhood. Но он-то был из настоящего пластилина, а не из бестелесного 3D!

Мир "Лиит" — чисто художественное порождение. Формы и фактура домов и предметов, цвет неба и воды, направление дорожек и ветвей у деревьев зависят исключительно от прихоти его создателей. Совершенно крезовые и абсолютно "нежилые" очертания замка главного злодея (достойные пристального анализа самого дедушки Фрейда), повально "кривые" крыши, стены и окна в домах, небо всех цветов радуги — вот лишь немногие воплощения их буйной фантазии! В результате каждый экран смотрится как законченное художественное произведение, "картина", которую можно рассматривать отдельно от остальной игры. А ведь эти картины еще и движутся! Качаются листья деревьев, порхают бабочки и мелкие эльфы, изящными размытыми струйками поднимается к разноцветному небу печной дым. Мне больше всего понравился экран с домиками в стиле Босха, над которыми по серо-голубому небу безмятежно плыли облака в виде гигантских шаров. Как вам такое зрелище?!

Когда несколько экранов объединяются в одно место действия, например в город Азеретус, камера не просто перескакивает с одной картинки на другую вместе с движущимся персонажем, она как бы плавно облетает сцену, всякий раз показывая нам нашего героя и все, что его окружает, в новом ракурсе.

Работа художников "Лиит", бесспорно, достойна восхищения, хотя есть у меня некоторые сомнения... Компьютерная игра, к сожалению, живет не только на 17-дюймовых ViewSonic'ах немногочисленных фанатов (вроде меня), но и на порядок превосходящих их количеством плохеньких 14-дюймовых GoldStar'ах, часто страдающих потерей яркости и расфокусировкой. Ей-богу, очарование элегантных цветовых сочетаний вроде "серое на сером" и "бежевое на коричне-



1. Мирное небо над храмом Хаоса.





вом" пропадает на таких мониторах без следа, а ведь на них-то наши геймеры и будут играть в эту игру!

Маленький Крисс с большим интерфейсом

Итак, об игре. Увлекшись описанием художественных прелестей, я как-то забыла, что на "Лиит" можно не только смотреть — в нее можно играть.

Мы управляем действиями Крисса, того самого волшебника, который должен стать Литом — ангелом-спасителем Азеретуса. Вид у Крисса в его мышиного цвета странной одежде и с пышной белой шевелюрой исключительно живописный. Увы, ходит он при этом по своему волшебному миру на удивление ненатурально. Вернее, ходит он быстро и вполне свободно, но какими-то очень странными "роботизированными" маршрутами. Прямо-поворот-прямо-поворот, причем по большей части далеко не по самой оптимальной траектории.

Еще одна неприятность — не до конца продуманный интерфейс. Вернее, интерфейсы — ведь, если щелкнуть на Криссе правой кнопкой мыши, их появляется целых три, да плюс еще карта волшебного мира.

Самый главный из них, кроме инвентаря и отдельного списка магических заклинаний, содержит кнопки "посмотреть", "поговорить", "взять" и "применить". "Личный" интерфейс позволяет изменять время (день/ночь) и перемещаться по местной маленькой карте Азеретуса. Еще один интерфейс сохраняет/загружает игру. Так что процесс блуждания по интерфейсам — это уже сам по себе мини-квест, особенно на первых этапах игры.

Я не волшебник, я только учусь

Развитие действия в "Лиит" поначалу напоминает скорее RPG, нежели квест. Наш герой бродит от домика к домику и разговаривает с их владельцами, у каждого из которых есть свои проблемы. Ученому надо перевести древнюю рукопись, хозяину гостиницы — изгнать привидение, и так далее. За помощь они с удовольствием поделятся с вами чем-нибудь полезным. Кроме того, встречаются профессионалы вроде кузнеца, который сделает мелкую работенку по специальности, или торговца, который обменяет абсолютно ненужный вам (на первый взгляд) хлам на кружочки презренного металла.

Местные жители не склонны покидать свои жилища и портить роскошные пейзажи своими унылыми фигурами. Обычно они стоят или сидят где-нибудь в темном углу своего домика и дожидаются доброго странника, с которым можно будет перебросится парой словечек по стандартной схеме "имя — род занятий — новости — до свидания". Зато при разговоре они преображаются в натуральные трехмерные анимированные головы с движущимися глазами и губами — первый, по всей видимости, в нашей стране случай применения трехмерных "говорящих" моделей в игрушках.

Самое интересное в "Лиит" — использование магии и волшебства. Законы реального мира почти не действуют в этой стране, их заменяют не менее логичные правила обращения со сверхъестественными предметами и словами.

Заклинания можно узнать или прочитать в книге, а можно изготовить самому в точном соответствии с рецептом. Главная проблема в том, чтобы понять, в какой ситуации какое заклинание применить. Есть, например, в "Лиит" такое правило — все составляющие колдовских зелий нельзя рвать и собирать руками, только специальным заклинанием, и надо еще догадаться — каким. А ведь заклинаний этих в вашем инвентаре уже в самом начале игры будет с полдюжины!

С магическими предметами еще труднее, ведь они только наполовину волшебство, а наполовину — реальные вещи. Так, "аккумулятор магической энергии", как и любой другой аккумулятор, надо подзаряжать, но только магической энергией. А потом от него самого можно запитать всякие волшебные штучки. А уж употребление талисманов — это вообще темный лес! Никогда не догадаешься, какой из них и как подействует на персонажей игры.

Чего лично мне не хватало в "Лиит" — так это возможности отвлечься от сюжета игры и сделать (или хотя бы рассмотреть) что-то, не имеющее отношения к процессу играния. На каждом экране — всего одна-две активные точки, в которых игрок должен совершить заранее определенные сценарием действия. А ведь так хочется узнать побольше об окружающем волшебном мире и его обитателях!





2. Эко магии у нас, эко магии!..

Сказки на экспорт

"Лиит" — совершенно новое в нашей игрушечной индустрии явление. Впервые в нашей стране была разработана игра, с самого начала предназначенная в основном для западного рынка и при этом отвечающая всем его высоким требованиям по качеству графики, звука и геймплея. Не знаю, хорошо это или плохо, но по английскому варианту "Лиит" я бы никогда не догадалась, что эта игра сделана в России.

Мы управляем действиями Крисса, того самого волшебника, который должен стать Литом — ангелом-спасителем Азеретуса.

Жанр "Лиит" — тоже нечто новое для нашего рынка. Это типичная "рождественская адвенчура" — так в Европе называют игры, которые покупают как подарок, а потом в них играют в праздники всей семьей люди, обычно к компьютерным играм не склонные, но вполне способные оценить качественную графику и милую сказочную историю, не перегруженную специфическими компьютерно-геймерскими фенечками и приколами.

В нашей стране никто еще не пробовал делать такие игры, хотя людей, готовых "играть в сказку", у нас, наверное, не меньше, чем в Европе. Если предположить, что у них к Новому году еще останутся деньги — то "Лиит" и в России ждет большой и заслуженный успех!

"Лиит"

Разработчик	"Амбер"
Издатель	"Амбер"

Резюме
Если вам нужен красивый и оригинальный рождественский подарок — получите!

Системные требования	
ОС	Windows 95
Процессор	Pentium 75
Память	16 Мбайт
CD-ROM	4x
Видеосистема	SVGA

Рейтинги	
Графика	90%
Звук	85%
Сюжет	75%

Интересность
82%

ИГРОВОЕ ЖЕЛЕЗО

Николай Радовский



Работа над ошибками

Месяц прошел под свист модемов. Жаль, что приметы не врут...

Просыпался по команде AT&F, по ATDP отправлялся в редакцию, ATH0 — отбой. Главное, не допускать ретрейнов, вовремя устраивая фалльбэк, иначе возможен хэндап. Я понятно выражаюсь? Ладно, хватит, ATZ.

Лозунг месяца: кому легко? Поток новых железок постепенно иссякает. До сих пор жду Vortex 2 и Banshee. Надеюсь, будут в следующем номере. Горячая осень, обещанная производителями, что-то не ощущается. Кроме Riva TNT (обзор был в прошлом номере) и Live! (обзор будет сразу после обнаружения Vortex 2) не появилось ничего достойного. Так что переключаюсь на винчестеры, звуковые карты, мониторы и остальную периферию!

P.S. Где "эксклюзивная запись с московского концерта "Роллинг Стоунз"? Объясняю. По заданию редакции я действительно был на концерте какой-то группы. Но. С собой захватил не CD-рекордер, а MD-плейер. Да и портативным его назвать мог либо неисправимый оптимист, либо убежденный культурист. Хорошо хоть название группы сказали. После концерта. По секрету.

P.P.S. Слоны под гжель при внимательном рассмотрении оказались федоскинскими верблюдами.

"Авакс Ягуар 56 RE"

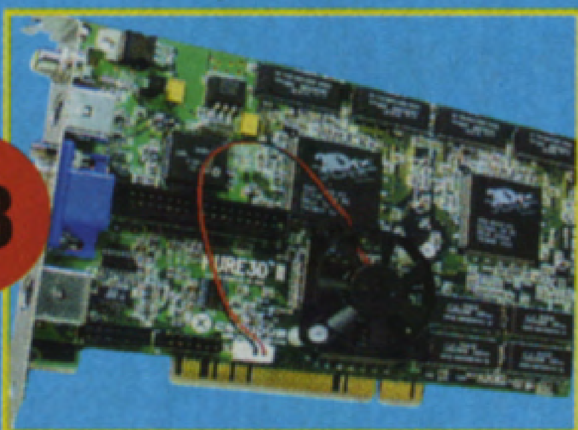
91



"Авакс Ягуар 56 RE" — качественный и недорогой модем для дома. Обратите на него внимание.

Canopus Pure3D II

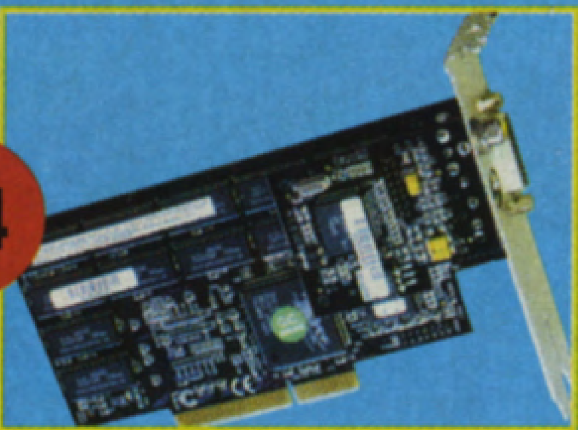
93



Pure3D II — лучший 3D-ускоритель на чипсете Voodoo 2. Наш выбор!

Quantum3D Obsidian S-12 AGP

94



Пожалуй, эта карта может быть интересна только владельцам мощных рабочих станций с профессиональными 3D-ускорителями на PCI.

Бой за доступный бит

Недорогие модемы: Pro et Contra

Николай Радовский

Год назад мы уже проводили тестирование модемов, сделав тогда упор на дорогие модели, ориентированные на очень плохие линии. Времена меняются и, увы, не всегда к лучшему. Нет смысла анализировать экономическую ситуацию в стране на страницах железного отдела. Ясно одно: трудно всем (по крайней мере большинству). Не многие могут позволить себе Courier или Zyxel U336-E за $250. Кроме того, далеко не всем нужны профессиональные модемы, способные выжать из телефонной линии все ее соки...

Словом, на этот раз мы ограничились проверкой недорогих устройств. К сожалению, в силу организационных причин, мы не смогли вовремя получить U.S. Robotics Sportster. Результаты испытаний этой модели мы постараемся опубликовать в ближайших номерах.

Модемы, традиционный ликбез

Термин "модем" дословно обозначает "МОдулятор/ДЕМодулятор". Модуляцией называется процесс изменения характеристик выходного сигнала под управлением входного сигнала. Основные функции обычного модема для коммутируемых телефонных сетей общего пользования: преобразование цифрового сигнала (получаемого от компьютера) в аналоговый (передаваемый по телефонной линии) и обратное преобразование аналогового сигнала (получаемого по телефонной линии) в цифровой (передаваемый в компьютер). Самые первые модемы практически ничего больше и не умели. А вот их потомки гораздо интеллектуальнее. Стандартом стала поддержка протоколов сжатия и коррекции ошибок. Фактически, современные модемы — это миниатюрные компьютеры. Они имеют свой центральный процессор, ОЗУ и ПЗУ. По вычислительной мощности они сравнимы с компьютерами 10-15-летней давности. Компания Zyxel, к примеру, снабжает свои модемы сердцем первых Apple Macintosh — процессором Motorola 68000.

Любой модем состоит из аналоговой и цифровой частей. Первая отвечает за сопряжение с телефонной линией, вторая — за логику работы модема. На стыке этих составляющих находятся цифрово-аналоговый и аналого-цифровой преобразователи. Цифровой частью управляет внутреннее ПО (также называемое прошивкой, или firmware). На скорость и качество связи существенным образом влияют обе части. Так, даже самая "умная" прошивка не сможет бороться с неэффективной схемой эхокомпенсации. Или, наоборот, недостаточная отладка или ошибки в прошивке могут свести на нет работу любого модема. Важно понимать, что аналоговая часть модема не подлежит модификации. На работу модема можно повлиять, только изменив настройки или обновив прошивку.

У большинства современных модемов прошивка хранится в обновляемом программным путем flash-ПЗУ. Качество и ско-



"Авакс Ягуар 56 RE"

рость связи существенно зависят от версии прошивки. Причем новая версия совсем не обязательно будет работать на вашей линии стабильнее старой. Прошивку чаще всего приходится подбирать под каждую линию. Поэтому возможность выбора среди большого количества прошивок довольно важна для успешной настройки модема.

Что нового

За прошедший год в мире модемов произошло лишь одно действительно заметное событие: принятие в феврале 1998-го протокола V.90. Прежде существовали два стандарта 56K-связи: K56Flex, разработанный консорциумом Lucent и Rockwell, и X2, продвигаемый U.S. Robotics (ныне 3COM). Наличие несовместимых стандартов мешало всем: пользователи не понимали, какой модем покупать, провайдеры мучились с выбором роутеров.

V.90 был получен слиянием X2 и K56Flex, и это позволило аккумулировать в новом стандарте лучшее, что демонстрировали эти протоколы, не отдавая предпочтения ни одному из них. Поддержка V.90 может быть установлена в подавляющем большинстве X2- и K56Flex-модемов. Для этого достаточно просто обновить их внутреннее программное обеспечение. Более того, до V.90 можно обновить некоторые модемы V.34 (33,600). Важно знать и то, что многие производители уже прекратили выпуск моделей, не поддерживающих V.90.

V.90 и все-все-все

Похоже, что V.34 (скорость до 33,600 bps) стал последним полностью аналоговым протоколом модемной связи. Соединение V.34 предполагает, что на обеих сторонах линии установлены аналоговые модемы. Однако многие телефонные компании уже заменили устаревшие аналоговые телефонные станции на цифровые. То есть телефонные станции связаны цифровыми каналами, а аналоговыми остаются лишь линии, протянутые к конечным пользователям (так называемые "последние мили"). Такая станция получает аналоговый сигнал (голос или сигнал модема) от пользователя, преобразует его в цифровой и передает на станцию-получатель. Та, в свою очередь, преобразует сигнал в "аналог" и передает его адресату.

Искажения, вносимые в сигнал аналого-цифровым и цифро-аналоговым преобразованиями, накладывают ограничения на скорость передачи данных. Поэтому 33600 бит в секунду — максимальная скорость связи двух аналоговых модемов. Однако большинство пользователей модемов используют их для соединения с пулами провайдеров, зачастую подключенными к телефонной станции цифровыми каналами. Поэтому данные, передаваемые от провайдера к пользователю, не подвергаются аналого-цифровому преобразованию (вносящему наибольшие искажения). Это позволяет увеличить скорость передачи до 56 килобит в секунду. Подчеркну, что V.90 (как и X2 с K56Flex) — несимметричный протокол. То есть 56 килобит в секунду — максимальная скорость передачи данных от провайдера к пользователю. В обратном направлении информация передается на скорости 33600 бит в секунду и менее. Более того, из-за ограничений на выходную мощность пулов провайдеров скорость V.90 (как и прочих 56K-протоколов) ограничена 53 килобитами в секунду. Иначе говоря, 56K-модем теоретически способен принимать данные со скоростью 56 Кб/с, но попасть их по линиям связи разрешено не быстрее 53 Кб/с.

Есть и другие нюансы 56K-связи. Памяти некоторых модемов недостаточно для одновременного хранения алгоритмов двух протоколов 56K. Поэтому потребителю приходится выбирать между ними. Все зависит от того, какой из протоколов 56K-связи поддерживает ваш провайдер. Если он еще не успел обновить свое оборудование до V.90, то не стоит торопиться и вам. Полезно также учесть, что большинство модемов лучше поддерживают "родной" 56K-протокол, а не V.90. Так, например, модемы 3COM (U.S. Robotics) эффективнее работают с X2, чем с V.90. Поэтому есть смысл не торопиться с апгрейдом, если ваш провайдер продолжает поддерживать старые 56K-протоколы.

Как мы тестировали

Тестирование проводилось с помощью имитатора телефонной линии SIM-3 фирмы "Аналитик ТС". Мы использовали три компьютера. Один из них управлял имитатором, ко второму был подключен эталонный модем, а к третьему — тестируемый модем. В качестве эталонного модема использовался U.S. Robotics Courier. Выбор объясняется его качеством и объективно наибольшей распространенностью (в том числе и в модемных пулах Интернет-провайдеров). Все модемы инициализировались в соответствии с рекомендациями в руководствах пользователя. Вероятно, после тщательного подбора строки инициализации некоторые модемы могли показать более высокие результаты. Однако мы уверены, что немногие пользователи будут заниматься такого рода экспериментами.

Командой ATA эталонный модем переводился в режим ответа, а на тестируемый модем подавалась команда дозвона ATD. После соединения на тестируемый модем пересылался zip-файл. Каждый эксперимент проводился 13 раз. Средняя скорость пересылки файлов приведена в таблице 1.

Модемы соединялись телефонной линией, проходящей через имитатор SIM-3. Тестирование проводилось на трех типах линий: "хорошей", "средней" и "плохой".

Под "хорошей" линией мы подразумеваем линию с большим, чем -45 дБ соотношением "сигнал/шум", затуханием АЧХ 21-29 дБ и отсутствием сдвигов, дрожания фазы и амплитуды, импульсных и прочих помех.

Для "средней" линии допускались затухания 18 дБ, помехи с уровнем сигнала, плавающим в диапазоне -44 дБ — -38 дБ, импульсные помехи с частотой 18,8 Гц и уровнем сигнала, плавающим в диапазоне от -44 до -26 дБ.

Для "плохой" линии мы увеличили частоту возникновения шума и импульсных помех и установили затухание АЧХ в пределах 21-29 дБ.

К сожалению, имеющееся у нас оборудование не позволяет протестировать работоспособность 56K-протоколов. Все тесты проводились при соединении по протоколу V.34.

"Авакс Ягуар 56 RE"

$140

Признаюсь, что прежде я ничего не знал ни о компании Avaks, ни о ее продукции. Небольшая финская компания была основана в 1988 году, а на российский рынок вышла в 1996 году. Основной род деятельности Avaks — разработка телекоммуникационных систем. В России компания предлагает линейку модемов, адаптированных к нашим линиям. Для тестирования в Game.EXE был предоставлен модем "Авакс Ягуар 56 RE", построенный на чипсете Rockwell RCVDL56ACF и поддерживающий как K56Flex (фирменный протокол Rockwell), так и V.90. Кроме стандартного для современного факс-модема набора функций и протоколов, "Ягуар 56 RE" поддерживает технологии AudioSpan и DSVD. Суть их такова: позволить пользователям общаться друг с другом голосом без разрыва соединения. AudioSpan отличается от DSVD лишь методом смешения голоса и данных. Первая технология объединяет каналы в аналоговом виде, вторая — в цифровом. Естественно, применение каждой из них приводит к снижению скорости передачи данных.

Для использования AudioSpan и DSVD нужно установить прямое соединение между двумя модемами, одновременно поддерживающими один из этих протоколов. Ни о каком соединении через Интернет речь идти не может. В "Руководстве пользователя "Ягуар 56 RE" (к сожалению, поставляемом только в электронном виде и на английском языке) приведены инициализационные строки для каждого из голосовых протоколов. Для того чтобы общаться параллельно с передачей данных, достаточно подключить микрофон и динамики (наушники) к обоим модемам, правильно их (модемы) инициализировать и установить соединение. Это все. Можно разговаривать. Никакого дополнительного ПО не нужно. В принципе, это весьма удобно. Представьте себе возможность добить соперника в deathmatch'е и тут же участливо поинтересоваться его самочувствием. Жаль только, что играющих может быть лишь двое.

К модему прилагается CD с коммуникационным пакетом Cheyenne BitWare, работающим под Windows 95. Программа производит весьма неплохое впечатление. С помощью BitWare можно отправлять и принимать факсы. В этой ипостаси продукт Cheyenne, конечно, не может соперничать с WinFax Pro по количеству настроек и проработанности интерфейса, однако всеми необходимыми функциями он оснащен. Думаю, что возможностей BitWare по работе с факсами хватит подавляющему большинству .EXE-читателей. Bitware также позволяет использовать "Ягуар 56 RE" в качестве автоответчика. Приветствие можно либо записать, подключив микрофон к модему, либо импортировать из wav-файла. Кроме того, в BitWare включен простенький терминал, поддерживающий тем не менее основные протоколы передачи файлов (прежде всего Z-modem) и базу данных телефонов.

При тестировании "Ягуар 56 RE" лидировал на всех трех типах линий. Причем разрыв возрастал по мере улучшения качества линии (от 7% на плохой линии до 32% на хорошей). Вообще, при одинаковых условиях на линии "Ягуар 56 RE", как правило, соединялся на большей скорости, чем SupraExpress.

Несколько слов о возможностях настройки "Ягуара". Модем позволяет регулировать уровень выходного сигнала в пределах от -15 до 0 дБм (значение по

Таблица 1

	Авакс Ягуар 56 RE	Supra Express 56E Pro
Хорошая линия	2837	2148
Средняя линия	779	706
Плохая линия	190	177

Спасибо!

Редакция Game.EXE выражает благодарность фирмам, предоставившим для тестирования модемы.
Представительство компании **"Авакс Финланд Лтд."** в Москве: http://www.avaks.aha.ru
Diamond Multimedia Russia: http://www.diamondmm.ru

Отдельное спасибо фирме **"Аналитик ТС"** (тел.: (095) 490-0713) за консультации и помощь в проведении тестирования.

модулю хранится в регистре S91). По умолчанию уровень равен -10 дБм. Его увеличение (уменьшение числа в S91) приводит к улучшению соотношения "сигнал/шум", что может помочь на зашумленных линиях или линиях с большим затуханием. Нужно, впрочем, иметь в виду, что увеличение уровня выходного сигнала приводит к увеличению эха (нежелательного эффекта). Оптимальное значение уровня выходного сигнала зависит от состояния линии и может изменяться в течение суток.

Итог. "Авакс Ягуар 56 RE" — качественный и недорогой модем для дома. Обратите на него внимание, если нуждаетесь в голосовых функциях или не можете позволить себе Courier или U336-E. Кроме того, не забудьте и о такой немаловажной вещи, как семилетняя гарантия от производителя!

SupraExpress 56E Pro
$90

Нельзя не отметить низкую цену 56E Pro. При этом на тестирование попал самый дорогой из модемов Diamond. SupraExpress 56E Pro любопытен и явно авангардным дизайном. Я не склонен придавать значение внешнему виду периферии, однако многим пользователям небезразлично, как выглядит коробка с лампочками, стоящая у них на столе. 56E Pro, кстати, самый миниатюрный из внешних модемов, когда-либо попадавших в нашу лабораторию.

В отличие от "Ягуара 56 RE" "Супра" не поддерживает протоколов AudioSpan и DSVD. Функции работы с голосом, впрочем, есть и у этого модема.

SupraExpress 56E Pro может работать либо с V.90, либо с K56Flex, но не с обоими протоколами одновременно. В экземпляре, предоставленном .EXE, была установлена прошивка с V.90. Пользователи, нуждающиеся в K56Flex, могут загрузить соответствующую прошивку с Web-сайта Diamond Multimedia.

Помимо драйверов для Windows 95/98/NT поставляемый с модемом CD содержит коммуникационный пакет XtreemMachine. С его помощью можно принимать и отправлять факсы, превратить 56E Pro в автоответчик и даже устроить небольшую BBS. Модем сам определит тип звонка (факс/голос/модем) и отдаст предпочтение соответствующей функции. Но, признаться, я не занимался длительным исследованием "софта", поставляемого с SupraExpress 56E Pro и "Ягуаром 56 RE". На первый взгляд, функциональные возможности XtreemMachine и BitWare весьма близки и удовлетворят большинство пользователей.



SupraExpress 56E Pro

Результаты тестов 56E Pro нельзя назвать впечатляющими. К устойчивости модема на плохих линиях претензий нет, но скорость могла бы быть выше. Причины такого поведения неясны. Не исключено, что проблема возникает из-за заниженного уровня выходного сигнала. Значение регистра S91, устанавливающего уровень выходного сигнала у модемов на чипах Rockwell, по умолчанию равно 13 (-13 дБм). Текущая версия прошивки 56E Pro не позволяет записать в S91 значение, меньшее 12. У "Ягуара" таких ограничений не было, а в S91 по умолчанию находится 10 (-10 дБм).

Итог. Недорогой модем для дома SupraExpress 56E Pro — неплохой выбор для стесненного в средствах пользователя.

Дело о безумных fps-2

Дело тестирования новейших 3D-ускорителей, по всей вероятности, будет жить вечно...

Николай Радовский

...по той простой причине, что железок этих все прибывает и прибывает, и из категории "золотых" да "экзотических" они давно уже перекочевали в раздел "страсть как нужны". Потому как производители игр, подгоняемые нашим с вами новомодным ворчанием "кому он нужен — софтверный вариант!", вскоре просто перестанут производить что-либо без поддержки бортовых 3D-локомотивов.

На этот раз в наши сети (тятя, слышишь?) затащило одного мертвеца по кличке "Терминатор", одну распальцованную, не знамо для кого сработанную новорусскую железку, откликающуюся на пароль "Обсидиан", и весьма энергичное и умелое устройство из славного рода "Канопусов".

Осмотрим всех.

Как мы тестировали

Подопытные ускорители устанавливались в систему с материнской платой ASUS P2B, 128 мегабайтами памяти SDRAM (8-ns), жестким диском Quantum Fireball SE 8.4 и монитором ViewSonic PT770. Акселераторы Obsidian S-12 AGP и Pure3D II тестировались с видеоадаптером Matrox Millennium II 4Mb PCI.

Перед прогоном тестов отключалась синхронизация с VSYNC и устанавливалась минимальная кадровая частота монитора (60 Гц). Результаты испытаний ускорителя Terminator Beast при включенной синхронизации с VSYNC получены при максимально возможной частоте монитора (85 Гц).

Все тесты проводились на паньевропейской версии Windows 95 OSR 2.1 с установленным DirectX 6.0.

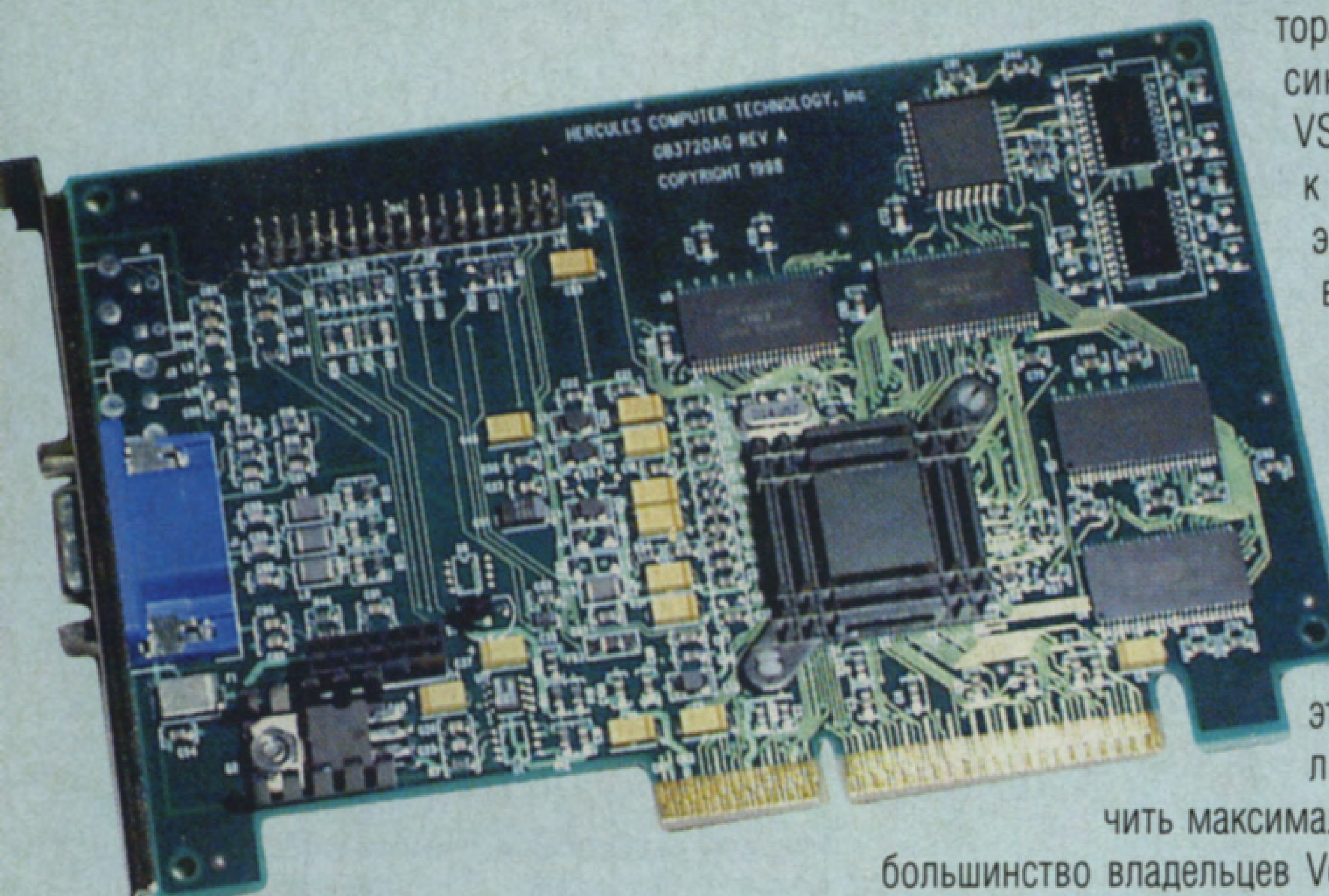
Hercules Terminator Beast	
Цена	$125
Тип акселератора	2D/3D
Чипсет	S3 Savage3D
Тип установленной памяти	SDRAM
Установленный/макс. объем памяти	8/8
Тип RAMDAC	встроенный, 250 МГц
Тип шины	AGP
Использованная версия драйверов для Windows 95	0.72
Поддержка DirectX 5/6	есть
Поддержка OpenGL	OpenGL ICD

Плата несказанно удивляет недоделанностью и сыростью драйверов... Но — по порядку.

Сначала о 2D. К сожалению, Hercules известен способностью "похабить" даже неплохие RAMDAC (схема, преобразующая цифровое описание пикселей в аналоговый сигнал монитора), а S3 славен неумением делать приличные RAMDAC. Наконец-то S3 и Hercules нашли друг друга! Я не смог сдержать слез, увидев Windows на Terminator Beast в 1024x768 85 Гц High Color и рыдал, посмотрев на True Color. Картинка была расплывчатой и нерезкой. Мелкие шрифты читались с трудом. Вот оно, тлетворное влияние Millennium II! Ну не могу я простить плате столь безобразного отношения к глазам пользователя, не могу. Если диагональ вашего монитора больше 15 дюймов, а в перерывах между играми вы иногда запускаете "серьезные" приложения, забудьте о Terminator Beast. Новые глаза вы купить не сможете.

Теперь о 3D. Сыро, очень сыро! В ряде игр наблюдались до невозможности странные артефакты, а в нескольких тестах система попросту зависала. Возможно, Beast конфликтовал с материнской платой (есть сведения, что с некоторыми популярными платами на BX это изделие не работает вообще). Поддержка AGP-текстурирования реализована безобразно. Beast искажает текстуры, пересылаемые по AGP, вне зависимости от разрешения или запрещения автокомпрессии текстур (см. об этом ниже).

Savage3D поддерживает рендеринг в True Color, однако Incoming — единствен-



ная игра, которую удалось запустить в True Color, — зависал при этой глубине цвета в разрешении 800x600. В 640x480 True Color игра работала нормально. При многопроходном рендеринге в High Color у Beast появлялся довольно неприятный муар. Кроме того, у платы заметны проблемы с качеством мип-мэппинга.

По скорости в Direct3D-играх Beast находится между G200 и Voodoo 2. Результат неплохой, но и тут не все в порядке. Дело в том, что для получения максимальных результатов (то есть для достижения предельной загрузки 3D-ускорителя) мы стараемся отключать синхронизацию с VSYNC. Это позволяет снять ограничения на максимальное значение fps в игре (иначе fps не может превышать кадровую частоту монитора). Отключение синхронизации с VSYNC приводит к неприятному эффекту, называемому "tearing" (изображение "рвется" по вертикали). Тем не менее многие геймеры мирятся с этим эффектом, лишь бы получить максимальные fps. (Так, большинство владельцев Voodoo Graphics играли в GLQuake при отключенной синхронизации с VSYNC (именно это и делали "волшебные" строки инициализации Voodoo, опубликованные в .EXE #12'97). Так вот, Beast позволяет отключить синхронизацию с VSYNC, но играть при этом абсолютно невозможно (из-за мигания изображения). Поэтому результаты, полученные при отключенной синхронизации, представляют лишь теоретический интерес. Реальные данные (с задействованной синхронизацией) помещены в колонке VSYNC ON.

Из рук вон написан и драйвер OpenGL. Посредственное качество картинки в Quake сочетается с безобразно низкими fps. Вероятно, это все же драйверы! Однако утилита Direct3D Wrapper (транслирует запросы OpenGL в вызовы Direct3D), поставляемая с G200, работала быстрее. И это при том, что G200 уступает Savage в производительности. S3, похоже, пришлось приложить серьезные усилия для того, чтобы написать столь медленные OpenGL-драйверы. Единственное, что радует в них, так это отсутствие пресловутого мигания картинки при отключении синхронизации с VSYNC.

S3 особенно активно пропагандировала способность Savage3D работать со сжатыми текстурами (технология S3TC). Поддержка этой технологии встроена в DirectX 6, поэтому написанные для этого API игры могут поставляться непосредственно со сжатыми текстурами. Если 3D-ускоритель не поддерживает S3TC (а никто, кроме самой S3, пока не заявил о поддержке этой технологии в своих чипах), то DirectX сам распакует сжатые текстуры с помощью ЦП. S3 не поленилась разработать специальный уровень к Quake 2, содержащий огромные объемы текстур и демонстрирующий прелести S3TC. Большие текстуры — дело, безусловно, хорошее. Жаль только, что Beast толком не может ускорить даже простой Quake 2. Кстати, свои алгоритмы сжатия текстур имеют и другие производители 3D-ускорителей. 3Dfx, например, встроила нечто подобное еще в Voodoo Graphics. Бесспорно, сжатие текстур — бонус. Однако, как и любой другой бонус, он оправдан только при нормальной работе всех остальных систем. Глупо уповать на сжатие текстур при ошибках в AGP-текстурировании.

Короче говоря, Terminator Beast оставляет впечатление весьма неотлаженного продукта. Возможно, большинство проблем будет исправлено в новых драйверах. Однако качество 2D-картинки вряд ли можно улучшить чисто программным путем. Трудно рекомендовать Beast кому-либо. Разве что владельцам Pentium II с 14-дюймовыми мониторами (не правда ли, типичная конфигурация!). И то, если очень хочется... Я предпочел бы G200 (стоящий столько же) в любой ситуации.

Canopus Pure3D II

Цена	$265
Тип акселератора	3D
Чипсет	3Dfx Voodoo 2
Тип установленной памяти	EDO, 25 Нс
Объем видеобуфера/ буфера текстур (Мбайт)	4/8
Тип RAMDAC	внешний, 130 МГц
Тип шины	PCI
Использованная версия драйверов Direct3D	2.17
Использованная версия драйверов Glide	2.53
Поддержка DirectX 5/6	есть
Поддержка OpenGL	мини-порт для GLQuake/Quake 2

Постоянные читатели нашего журнала, конечно же, помнят компанию Canopus. Это небольшая американская фирма прославилась, выпустив Pure3D — лучший из 3D-ускорителей на чипсете Voodoo Graphics. Canopus разместил на Pure3D дополнительные 2 мегабайта текстурной памяти и видеовыход, позволяющий подключать телевизор.

Плата была вне конкуренции. Нежелание останавливаться на достигнутом вполне естественно, и появление Pure3D II (ускорителя на Voodoo 2) ожидалось всеми.

Вполне естественно, что Canopus, в отличие от большинства производителей ускорителей Voodoo 2, не стал использовать эталонный дизайн, а разработал свой. Перенос большей части памяти и RAMDAC на обратную сторону платы позволили сократить ее длину. Pure3D II короче других плат на Voodoo 2 и занимает половину, а не 2/3 полноразмерного слота PCI. Уже только это может сделать Pure3D II единственно правильным выбором для владельцев "пожилых" материнских плат (не допускающих установку длинных плат PCI).



Само собой, Pure3D II оборудован видеовыходом. Как ни странно, многие геймеры еще не успели обзавестись 21-дюймовыми мониторами, а вот телевизоры с диагональю в 21" (и более) есть почти в любом доме. Конечно, телевизионный экран не в состоянии конкурировать с монитором в разрешении. Картинка получается несколько размытой. Тем не менее играть на 21-дюймовом телеэкране веселее, чем на мониторе в 15". Использование телеприемника, стоящего недалеко от PC, — еще один резон для покупки Pure3D II.

Плата снабжена небольшим вентилятором, обдувающим один из трех чипов Voodoo 2. Радиатора нет, да и остальные чипы остаются неохлажденными. Признаться, я ожидал от Canopus большей заботы об охлаждении своих подопечных. Впрочем, это лучше, чем ничего (остальные производители плат на Voodoo 2 вообще обходятся без кулеров). Лучшее охлаждение позволило Pure3D II стабильно работать на частоте 95 мегагерц. Напомню, что Diamond Monster3D II и Creative 3D Blaster Voodoo 2 жили в тех же условиях только на 92 мегагерцах. А вот на 100 МГц Pure3D II работал нестабильно.

Несколько слов о ПО. Pure3D II поставляется с двумя удобными утилитами. Первая позволяет менять гамма-коррекцию, не выходя из игры (можно определить комбинацию клавиш для увеличения/уменьшения контрастности). В принципе, это довольно удобно: можно, например, быстро увеличить контрастность, попав в одну из бесчисленных темных комнат Quake 2.

Вторая похожа на панель инструментов Microsoft Office. На нее также можно выносить ссылки на любимые игры. Причем для каждой из них можно указать свою конфигурацию Pure3D II.

Словом, Pure3D II комплектуется довольно удобным "софтом", хотя ничего экстраординарного в этих программках нет.

Итог. Безусловно, Pure3D II — лучший 3D-ускоритель на чипсете Voodoo 2. Наш выбор! Однако разницы между ним и конкурентами недостаточно, чтобы однозначно рекомендовать Pure3D II всем. Если вы хотите играть в Quake на телевизионном экране и готовы заплатить за Voodoo 2 немного больше — покупайте Pure3D II. Геймерам, не нуждающимся в видеовыходе, стоит обратить внимание на Pure3D II LX (лишенный видеовыхода аналог Pure3D II) или на продукцию конкурентов.

Quantum3D Obsidian S-12 AGP

Цена	$275
Тип акселератора	3D
Чипсет	3Dfx Voodoo 2
Тип установленной памяти	EDO, 25 Нс
Объем видеобуфера/ буфера текстур (Мбайт)	4/8
Тип RAMDAC	внешний, 130 МГц
Тип шины	AGP
Использованная версия драйверов Direct3D	2.17
Использованная версия драйверов Glide	2.53
Поддержка DirectX 5/6	есть
Поддержка OpenGL	мини-порт для GLQuake/Quake 2

Quantum3D — пожалуй, единственная фирма, производящая профессиональные 3D-ускорители на основе Voodoo Graphics и Voodoo 2. В те безмятежные времена, когда о Voodoo 2 и тем более о SLI еще ничего не было известно, Quantum3D уже выпускала Obsidian 100SB — одноплатные (!) SLI-акселераторы на основе Voodoo Graphics. "Игрушки" распространялись только среди девелоперов, а рядовым геймерам оставалось пускать слюни и мечтать о Super Voodoo, работающих в 800х600.

После появления Voodoo 2 Quantum3D решила стать ближе к народу и анонсировала две линейки акселераторов на этом чипсете, ориентированных на непрофессиональное использование. Серия "S" — стандартные ускорители (если этот термин вообще применим к продукции Quantum3D) Voodoo 2 для шин PCI (S-12 PCI) и AGP (S-12 AGP), оснащенные 12-ю мегабайтами памяти и выходом на телевизор. Серия "X" — гордость фирмы — одноплатные Voodoo 2 SLI. Отдельно подчеркну, что вопреки распространенному заблуждению платы серии "X" существуют только в версиях для шины PCI. На них установлена схема арбитра PCI (PCI bridge), "разделяющая" один слот между двумя PCI-устройствами (чипсетами Voodoo 2). Шина AGP изначально рассчитана на работу только с одним устройством. Поэтому схемы AGP bridge, похоже, невозможны в принципе. По крайней мере в свое время компания Quantum3D потратила немало усилий на поиски таких микросхем, но позже бросила это занятие.

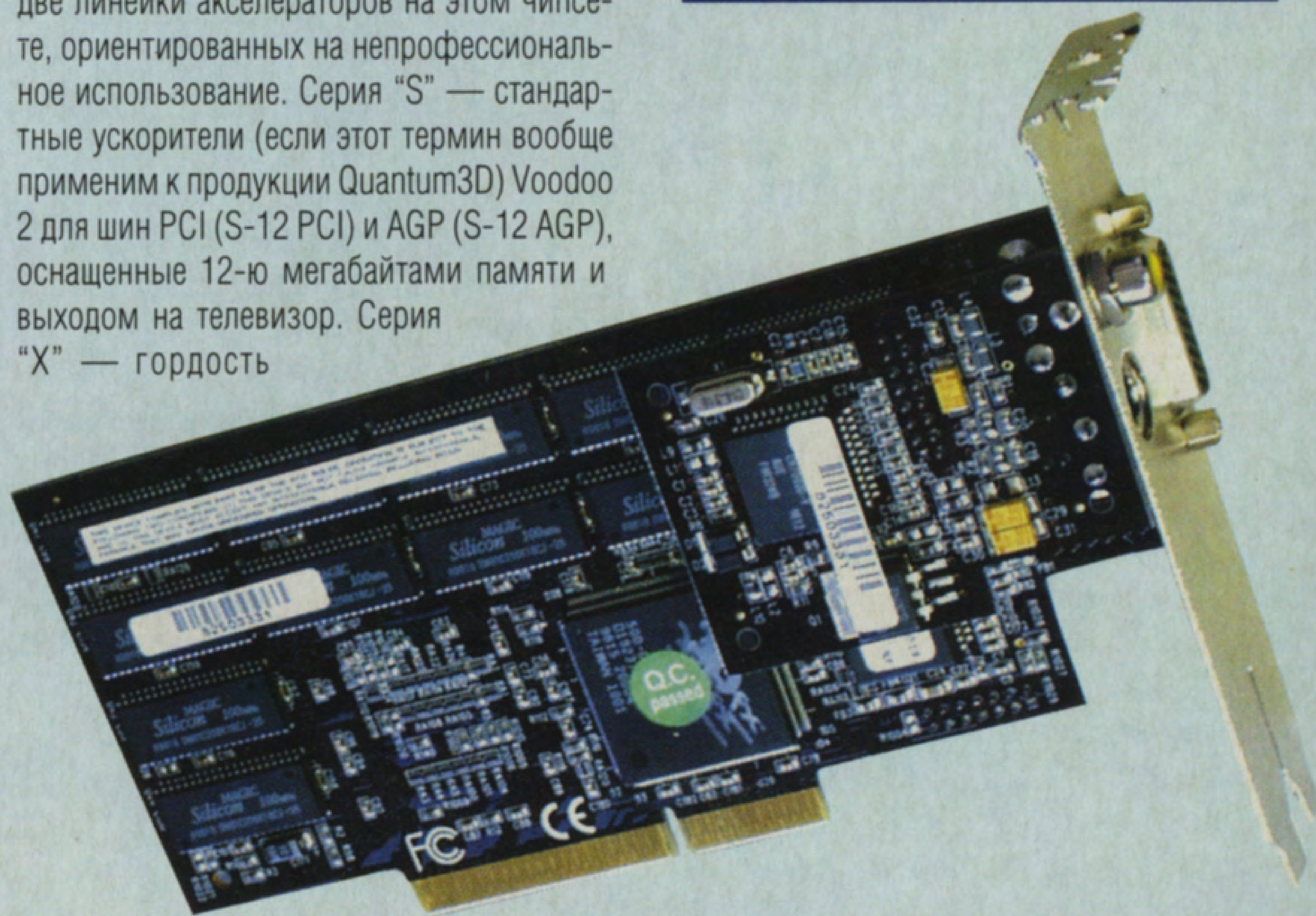
Итак, Quantum3D выпускает только один Voodoo 2 для AGP — S-12 AGP. Его-то мы и решили исследовать. Прежде всего нас интересовало, будет ли эффект от установки Voodoo 2 на более быстродействующую шину. Сразу следует отметить, что Voodoo 2 работает с AGP только как с 66 МГц PCI (стандартная PCI работает на вдвое меньшей частоте — 33 МГц). Никакие дополнительные режимы передачи данных и тем более текстурирование из системного ОЗУ (функция DIME) не используются.

После осмотра платы я понял, что установить ее целиком в стандартный ATX big tower не удастся. Дело в том, что дочерняя плата с гнездом выхода на телевизор упиралась в Pentium II. Как выяснилось позже, S-12 AGP рассчитан на установку в корпус формата NLX. Для установки в ATX мне пришлось отсоединить дочернюю плату, отказавшись от выхода на телевизор.

S-12 AGP незначительно (максимальный разрыв — 3,6 fps) обогнал Pure3D II во всех тестах. Учитывая неспособность S-12 AGP работать в SLI, довольно высокую цену и проблемы с установкой платы, трудно представить себе ее потенциального покупателя. Пожалуй, она может быть интересна только владельцам мощных рабочих станций с профессиональными 3D-ускорителями на PCI (например FireGL 4000).

Спасибо!

Железный отдел и редакция .EXE благодарят фирму **IPLabs** (тел.: (095) 728-4101), предоставившую 3D-акселераторы и оборудование для тестирования.



Incoming

	Terminator Beast VSYNC OFF	Terminator Beast VSYNC ON	Pure3D II	S-12 AGP
640X480 Pentium II 400	76.1	60.5	85.0	87.8
800X600 Pentium II 400	53.6	39.9	58.8	61.0
640X480 Pentium II 233	64.6	48.2	62.5	62.8
800X600 Pentium II 233	52.6	39.3	56.0	57.3

Forsaken

	Terminator Beast VSYNC OFF	Terminator Beast VSYNC ON	Pure3D II	S-12 AGP
640X480 Pentium II 400	132.5	81.6	142.5	145.4
800X600 Pentium II 400	87.7	63.6	96.2	99.0
640X480 Pentium II 233	104.4	77.9	104.8	105.3
800X600 Pentium II 233	85.4	58.8	88.2	90.2

Quake 2 demo1.dm2

	Terminator Beast VSYNC OFF	Terminator Beast VSYNC ON	Pure3D II	S-12 AGP
640X480 Pentium II 400	40.7	87.0	88.8	
800X600 Pentium II 400	29.5	59.4	61.1	
640X480 Pentium II 233	26.4	58.9	59.5	
800X600 Pentium II 233	23.7	52.3	53.5	

Quake 2 massive1.dm2

	Terminator Beast VSYNC OFF	Terminator Beast VSYNC ON	Pure3D II	S-12 AGP
640X480 Pentium II 400	31.3	67.7	67.2	
800X600 Pentium II 400	N/A	50.2	50.7	
640X480 Pentium II 233	20.2	43.0	43.5	
800X600 Pentium II 233	18.5	40.0	40.7	

Winbench 98

	Terminator Beast
Business Graphics Winmark 98 Pentium II 400	195
High-end Graphics Winmark 98 Pentium II 400	258

Послание к...

...Прочитав в сотый раз в одном из журналов в разделе "Нам пишут" разговор на избитую тему о том, что такой-то автор в таком-то обзоре имел наглость сказать, что-то плохое/хорошее об этом шедевре/дерьме, я решил, что не могу молчать.

Господа, я собрал вас здесь, чтобы сообщить пренеприятнейшее известие: вы зажрались! Мало того, что вы уже давно ничего не хотите, но вы даже толком не хотите хотеть. В первом "Кваке" вам не нравилась общая серость, во втором — пестрота и цветастость. Вы жаловались на отсутствие достойных противников, а теперь бросаете Unreal, потому что бессильны что-либо сделать. StarCraft для вас плохая игра, потому что ничего революционного, а "Вангеры" — слишком сложны и абстрактны. Идите вы лесом со своими претензиями...

Послание к "обозревателям"... Вместо того чтобы сказать "я НЕ СМОГ понять/постичь достоинств игры", вы начинаете ее ругать и твердить какую-то чепуху вроде "плохой графики/звука/дизайна уровней и проч." или, что уж совсем смешно, "отсутствие поддержки 3D-акселераторов". Люди играют не в картинки, а в Игры. Интересно, какой рейтинг получили бы шахматы, будь они изобретены сегодня и выпущены в виде двухсоткилобайтной игры с текстовым интерфейсом... Думаю, в лучшем случае 10%. А если бы фигурки махали мечами и все дело происходило на фоне прекрасных пейзажей, закатов и восходов, игра использовала Glide и OpenGL, и можно было "свободно вращать игровое поле"? Если пристегнуть к этому слегка дурацкий сюжетец про противоборство сил света и тьмы, то никак не меньше 50%, правда? С комментариями вроде "оно, может, и умно, да уж больно непонятно".

Так вот, господа, я к чему клоню: не гонитесь за дешевизной, не ищите там, где заведомо ничего нет, 3D, AI, "16-битный цвет". Это все преходяще, и то, чем вы сейчас восторгаетесь и чему ставите космические проценты, в большинстве своем через 5-10 лет станет ничем, и никакими словами вы не сможете объяснить молодому поколению, по какому, собственно, поводу были восторги. Старайтесь воспринимать игры глубже, не полагаясь только на слух, зрение и осязание.

Как это ни смешно, но Шекспир за 400 лет не устарел. Хотя, наверное, никто не сомневается, что в Англии в XVII веке книг писалось значительно больше, чем сейчас выпускается игр. А теперь подумайте, какие из игр, получивших за последний год 90+%, вам будет не стыдно показать потомкам...

Теперь общее послание ко всем "игрокам". 3D, музыка, спецэффекты... Вы что, серьезно думаете, что ЭТО делает игру — Игрой? Тогда позвольте я вас слегка обломаю, нахально заявив, что "ничего подобного!" Эмоциональный накал, который я испытывал много лет назад, играя в Civilization (это Игра такая, про вторую версию которой некоторые сейчас гордо рассказывают, что они ее "прошли"... Наивные... Это все равно что сыграть партию, а потом говорить, что "я прошел шахматы"), был ничуть не меньше, чем сейчас в Fallout или MM6. Так вот, господа... Вас элементарно надувают, подсовывая радужную дешевку вроде 3Dfx и выдавая это за "новое в играх". Это не новое, более того, к Игре это имеет такое же отношение, как стул, на котором вы сидите, или стол, на котором стоит ваш "комп". Это не больше, чем инструмент, который помогает игре лучше выглядеть, но Игру лучше сделать не может.

Теперь послание к "активной аудитории", то есть к тем, кто пишет разнообразные письма в разнообразные редакции. Что вы все жалуетесь? Не нравится игра, ну и отлично... Даже если разгорится дискуссия (а она, к сожалению, обычно разгорается, потому, собственно, и пишу), то аргументация в ней никогда не бывает глубже, чем "сам дурак", максимум — "ты чо, в натуре, пацан, в бубен давно не огребал?" Ведь не спорите же вы о "Маленьком принце" или "Алисе в стране чудес". Вы же понимаете, что это глупо и бессмысленно. Так позвольте мне высказать крамольную мысль, состоящую в том, что игры уже давно стали чем-то вроде книг — частью интимного мира человека. Это индивидуальное и часто очень личное. И говоря что-то плохое про игру, которую другой человек искренне любит, вы тем самым, возможно (не забывайте, это всего лишь предположение), раните его в ту часть души, которая отвечает за ЛЮБОВЬ. А туда никто не смеет лезть своими грязными лапами! Пора угомониться, господа. Перед нами новая культура, значение которой для будущего человечества (если, конечно, такая формулировка вообще уместна) мы не в состоянии оценить. Расслабьтесь и проникнитесь простой мыслью (опять, разумеется, не моей): в споре не рождается никакой истины, в споре вообще ничего не рождается, зато многое легко может быть убито или по крайней мере задето или испорчено...

Наконец, послание к "пассивной части аудитории", то есть к тем, кто просто все это читает, но сохраняет свое мнение при себе. Я с вами совершенно солидарен! Надеюсь, что и вы меня правильно поняли.

Михаил Бережков (Ленинград).

Про ЭТО, или Ностальгия

Привет!

Dune 2000... большего разочарования я в жизни не испытывал. Dune 2 — игра моей молодости. Впервые я увидел ее году так в 91-м, на втором или третьем курсе института. Дико понравилось, как, впрочем, и многим другим. В принципе, ее можно было бы назвать "началом жанра". Я прошел ее раз пять, возвращаясь к ней снова и снова, с интервалом примерно в год. Наверное, это ностальгия, но я думаю, что в стратегическом жанре игры, сравнимые с "Дюной", можно пересчитать по пальцам.

Прочитав в .EXE о Dune 2000, решил — обязательно куплю. Я ни в коем случае не собираюсь никого обвинять, все равно бы купил игру, просто следовало внимательнее смотреть на скриншоты, но подвело замечание о том, что атмосфера Dune 2 будет сохранена и в Dune 2000.

Так вот, сугубо личное мнение: ни о какой атмосфере старой "Дюны" в Dune 2000 не может быть и речи, нет ее там, сколько ни ищи! Здесь надо заметить, что роман Херберта "Дюна" — одно из моих самых любимых литературных произведений. И я хорошо знаю, что в Dune 2 от сюжета книги осталось очень мало, но зато была некая приятная атмосфера. Чего в Dune 2000 нет в принципе. Это просто C&C с видоизмененными текстурами местности и юнитов. Авторам не хватило желания даже на то, чтобы сделать еще что-нибудь, чтобы приблизить C&C к Dune 2.

Описание новой техники — какое убожество! В Dune 2 разглядывать примитивно анимированные, но большие и довольно симпатичные рисунки юнитов и зданий, и читать их, хотя и краткие, но пропитанные "атмосферой" описания было на три порядка приятнее, нежели лицезреть эти серые на черном текстики с убогой пиктограммкой в углу.

А разве это харвестер? Чье больное воображение родило эту каракатицу? По-моему, в Dune 2 харвестер выглядел куда более РЕАЛИСТИЧНО и УБЕДИТЕЛЬНО, хотя его изображение состояло примерно из 200 пикселей в 8-битном цвете. Наконец, ПОЧЕМУ я не могу давить харвестером вражеских солдат?!

Опять-таки, как мне кажется, та "Дюна" была БОЛЕЕ сбалансирована, чем эта, а ведь баланс напрямую влияет на играбельность. Честное слово, сделав несколько попыток поиграть в ЭТО, я ощутил острое желание немедленно установить старую добрую Dune 2 и очистить душу от гадостных впечатлений...

Андрей Гурин (phoenix@lincom.kharkov.ua)

Cover Story
ECTS'98
Unlike the economic situation in Russia, the largest European computer entertainment show demonstrates stability and growth. Read our full report of ECTS'98 events, games, awards, people, etc. (*Details cut out because of the economic crisis in Russia.*)

Learn everything you wanted to know about **Half-Life**, by Valve/Sierra, a representative of a new generation of action games with a great atmosphere and gameplay. **Gabe Newell**, Managing Director of Valve Software, reveals the intimate details of the game and shares his vision of the future of action games.

A close look at the most wanted games of the season: **Populous: The Beginning** (Bullfrog/EA), **Diablo II** (Blizzard), **Homeworld** (Relic/Sierra), **Thief: The Dark Project** (Looking Glass Studios/Eidos), **Outcast** (Infogrames), and **Descent 3** (Parallax Software/Interplay).

Legends are also people. **Peter Molyneux** tells .EXE about his life, games and principles.



Action
Oddworld: Abe's Exoddus, by Oddworld Inhabitants/GT Interactive, is a sequel to our Arcade'97 and a promising one.

Hardwar, by Software Refinery/Fish/Gremlin Interactive, is a worthy 3D heir to Elite and Privateer. Our Choice!

Need for Speed 3: Hot Pursuit, by Electronic Arts, strikes with its unparalleled graphics. Our Choice!

Wing Commander: Secret Ops, by Origin, is an easy, long and pleasant play. Our Choice!

Shogo: Mobile Armor Division, by Monolith Productions/Microids, is the best shooter currently available on the market. Our Choice!

Strategy
Dune 2000, by Westwood Studios, is a long-awaited end-of-the-century reincarnation of a Great Game that turned out a failure.

The authors of **Knights & Merchats**, by Joymania Entertainment/Interactive Magic/TopWare, have done a great job and believe their game to be "the right" Settlers.

Magic & Mayhem, by Mythos Games/Virgin, is a very promising mix of RPG, action and strategy.

Simulators
F-16 Multirole Fighter and **MiG-29 Fulcrum**, by NovaLogic/Electronic Arts, are the two sides of the same arcade-like medal.

Grand Prix Legends, by Papyrus/Sierra Sports, should be quite attractive for F-1 die hard fans.

Adventure
Pet'ka and Vassily Ivanovich Are Saving the Galaxy, by S.K.I.F./Buka, is a controversial Full Throttle-like adventure based on popular jokes about the heroes of Civil War.

Hardware
We performed several tests this month. Among fast affordable modems for home and gaming needs, **Avaks Jaguar 56 RE** offers enough quality for its price. Among the latest 3D accelerators, **Canopus Pure 3D II** proved to be the best Voodoo 2 based 3D card and received Our Choice!

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1С® МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:МУЛЬТИМЕДИА» обращайтесь в фирму «1С»:

123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,

Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07

admin1c@1c.ru, www.1c.ru



Веселая приключенческая игра создана по мотивам знаменитых мультиков.
В мультфильмах мышам так и не удалось справиться с Леопольдом.
Теперь у Вас есть уникальная возможность помочь Белому и Серому взять реванш.
Без Вашей ловкости и смекалки мышам не собрать хитрую ловушку, в которую просто обязан попасться "подлый трус"!
Игра обязательно понравится детям и их родителям, которые еще помнят то замечательное время, когда мороженое стоило 7 копеек, солнце светило ярче, небо было чище, а по телевизору все смотрели мультики про кота Леопольда...





1С® Фирма "1С"

© 1998 Фирма «1С»
© 1998 А. Ефремов

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
ул. Тверская, 19, маг. «Академкнига» (м. «Пушкинская»)
ул. Смольная , 24А, маг. «АЮ+» (м. «Речной Вокзал»)
ВВЦ, пав. «Центральный», ярмарка «Компьютеры от Я до А»
Ленинский пр-т., 87/1, маг. «Тигрис» (м. «Ленинский проспект»)
ВВЦ, пав. 69 (М), «Интернет-салон» (м. «ВДНХ»)
Комсомольский пр-т, 28 (МДМ), «Интернет-салон» (м. «Фрунзенская»)
ул. Земляной Вал, 2/50, маг. «Оргтехника» (м. «Курская»)
«Центр. Детский Мир», центр. линия, 1 этаж, «Школа XXI век» (м. «Лубянка»)
Осенний б-р, 7, корп. 2, комп. салон фирмы «Три С» (м. «Крылатское»)
Можайский вал, 1, маг. «Атлантик Компьютерс» (м. «Киевская»)
ул. Щербаковская, 40/42, маг. «Атлантик Компьютерс» (м. «Семеновская»)
ул. Авиамоторная, 57, маг. «Формоза-Альтаир» (м. «Авиамоторная»)
ш. Энтузиастов, 13, маг. «САВВИН» (м. «Авиамоторная»)
Ленинградский пр-т, 80, кор. 20, ТД «Офис Плюс» (м. «Сокол»)
Оружейный пер.,13, кор.2 (м. «Маяковская»)
Каширское ш., 66, корп. 3
ул. Вавилова, 55/7, маг. «Академкнига» (м. «Академическая»)
Алтуфьевское ш., 58 (м. «Отрадное»)
Шипиловский пр-д, 43, к. 3
Ленинский пр-т, 62/1, маг. «Кинолюбитель», (м. «Университет»)
ул. Автозаводская, 17, стр. 1, офис 44
ул. Свободы, 71,
ул. Маршала Чуйкова, 7/12, маг. «Селена 12» (м. Кузьминки)

Абакан
ул. Пушкина, 113
ул. Щетинкина, 59

Алматы
ул. Фурманова, 42
ул. Маркова, 44, оф. 315

Ангарск
квартал 278, 2, 3 эт.

Армавир
ул. Ковтюха, 264

Архангельск
ул. Тимме, 7

Барнаул
ул. Деповская, 7
пр. Ленина, 106, оф. 323

Березники
пр-т Ленина, 12А

Биробиджан
ул. Шолом-Алейхейма, 25
маг. «Аудио-Видео»

Братск
ул. Депутатская, 17

Брянск
ул. III Интернационала, 2 ,59

Верхняя Пышма
ул. Ленина, 42

Владивосток
ул. Фонтанная, 6, к. 3
Океанский пр-т, 140, маг. «Академкнига»

Владимир
ул. Московская, 11

Дубна
ул. Векслера, 11, маг. «Эврика»

Екатеринбург
ул. Мира, 28
ул. Шейкмана, 57

Жуковский
ул. Гагарина, 24, к-тр «Взлет»

Зеленоград
корп. 1106Е, маг. «Nika Computers»

Иваново
ул. Ленина, 5, маг. «Мысль»

Ижевск
ул. Советская, 8А

Иркутск
ул. Урицкого, 4, маг. «Мир Компьютеров»

Калининград
Ленинский пр-т, 13-15

Киров
ул. Московская, 12

Красногорск
ул. Заводская, 22А

Краснодар
ул. Чапаева, 85А
ул. Старокубанская, 118

Красноярск
пр-т Мира, 37
ул. Урицкого, 61, «Дом науки и техники»

Курган
ул. Красина, 55

Курск
ул. Гагарина, 2

Магнитогорск
ул. Ленина, ЦУМ

Минск
ул. Полевая, 28 салон «SKY SYSTEMS»
пр. Скарины, 16, маг. «Кадр» салон «SKY-Мир Мультимедиа»

Мурманск
ул. Воровского, 15А
пр-т Ленина, 7А

Нефтеюганск
мкр. 2, д. 23

Невинномыск
ул. Гагарина, 55

Нижневартовск
ул. Менделеева, 17П
пр. Победы, 6

Нижний Новгород
ул. Маслякова, 5, оф. 37
ул. Карла Маркса, 32

Новгород
Григоровское шоссе, 14А, маг. «НПС»

Новосибирск
Красный пр-т, 157/1
ул. Державина, 75
пр. К. Маркса, 20

Норильск
пр-т Ленина, 22
ул. Б. Хмельницкого, 5-1

Ноябрьск
ул. Киевская, 8

Одесса
ул. Жуковского, 34

Оренбург
Матросский пер., 2
ул. Володарского, 27, маг. «Jazz»

Орехово-Зуево
ул. Ленина, 44А

Орск
ул. Станиславского, 53

Пермь
ул. Большевистская, 75, оф. 200
ул. Большевистская, 75, оф. 509
ул. Большевистская, 101, маг. «Дега-Ком»
ул. Борчанинова, 15
Комсомольский пр-т, 37-47
ул. Ленина, 66, «ГосНИИУМС»

Пятигорск
ул. Московская, 84

Рига
ул. Дзербенес, 14

Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70
салон «Лавка Гэндальфа»

Самара
ул. Стара-Загора, 202, ТЦ «Колизей» (секция «Золотая нива»)
ул. Ерошевского, 3-219
ул. Садовая, 212Б, маг. «Книги» (Самарская площадь)

Санкт - Петербург
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»
Невский пр-т, 131, маг. «Эврика+»
Лиговский пр-т., 1, оф. 304
Литейный пр., 59, Компьютерный центр «Кей»
Каменноостровский пр., 10/3, Компьютерный супермаркет «АСКоД»
Невский пр-т, 28, «Санкт-Петербургский Дом Книги»
ул. Караванная , 12, маг. «1С:Мультимедиа»
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»
ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»
Московский пр., 66, маг. «Компьютерный Мир»
Магазины «MariCom»
наб. р. Фонтанка, 6
Гражданский пр., 15
пр. Просвещения, 36/141
ул. Народная, 16
пр. Большевиков, 3

Саратов
3-я Дачная, Компьютерный салон «Вавилон», «ТЦ Поволжье»

Симферополь
ул. Севастопольская, 24/1

Смоленск
ул. Октябрьской революции, 13

Сосновый бор
ул. Сибирская, 7

Сочи
ул. Советская, 40

Сургут
ул. Майская, 6/2, Техномаркет «ЧИП»

Сыктывкар
ул. Коммунистическая, 62

Таллинн
ул. Пунане, 16, Компьютерный салон «IBEKS»
Тарту мнт., 71

Тольятти
ул. Ленинградская ,53А

Тюмень
Центральный универмаг, 1эт.
ул. Геологоразведчиков, 2-58

Улан-Удэ
ул. Хахалова, 12А

Хабаровск
ул. Стрельникова, 10А

Химки
Юбилейный пр-т, 60

Чебоксары
ул. Хузангая, 14

Челябинск
ул. Энтузиастов, 12
Свердловский пр-т, 31 компьютерный салон «BEST»
ул. Пушкина компьютерный салон «Wiener»

Череповец
Советский пр., 30Б, маг. «Виртуальная реальность»

Чита
ул. Амурская, 91

Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»

Якутск
ул. Аммосова, 18, к. 56

Ярославль
ул. Свободы, 52

а также в фирменных магазинах Москвы:

«Техносила»: ул. Монтажная, 7/2 (м. «Щелковская»); ул. Профсоюзная, 16, к. 10 (м. «Академическая»); ул. Пушечная, 4 (м. «Кузнецкий мост»); пл. Победы, 1Б (м. «Кутузовская»); ул. Краснопрудная, 22/24 (м. «Красносельская»).
«Партия»: «Виртуальный мир» Волгоградский пр-т, 1 (м. «Пролетарская»); «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7 (м. «улица 1905 года»); «Галерея Домино» Калужская пл., 1, (м. «Октябрьская»); «Электронный мир» Ленинский пр-т, 70/1 (м. «Университет»).
«М.видео»: ул. Маросейка, 6/8 (м. «Китай-город»); ул. Никольская, 8/1 (м. «Пл. Революции»); Чонгарский б-р, 3, корп.2 (м. «Варшавская»); Столешников пер., 13/15 (м. «Кузнецкий мост»); ул. Измайловский вал, 3 (м. «Семеновская»); ул. Автозаводская, 11 (м. «Автозаводская»); ул. Б. Черкизовская, 1 (м. «Преображенская»); ул. Пятницкая, 3 (м. «Третьяковская») .
«Техмаркет»: ул. Русаковская, 2/1 (м. «Красносельская»); ул. 8 Марта, 10 (м. «Динамо»).
«МИР»: Волгоградский пр., 133 (м. «Кузьминки»); ул. 2-я Владимирская , 40 (м. «Перово»); Дмитровское ш., 43 (м. «Петровско-Разумовская»); Серпуховской вал, 5 (м. «Тульская»); Чонгарский б-р, 16 (м. «Варшавская»); ул. Воронежская, 7 (м. «Домодедовская»).
«Электрический мир»: ул. Чертановская, 1В, к1 (м. «Чертановская»); ул. Новокосинская, 36 (м. «Новогиреево»); ул. Жулебинский б-р, 9 (м. «Выхино»); ул. Люблинская, 157 (м. «Марьино»); Дмитрия Донского б-р, 2а (м. «Пражская»).
«Денди»: ул. Красная пресня, 34 (м. «Улица 1905 года»); ул. Петровка, 12 (м. «Кузнецкий мост», «Охотный ряд»); переход м. «Театральная» - ГУМ; Ленинский пр-т, 99 (м. «Юго-Западная»).
«Белый Ветер»: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 эт.; ул. Садово-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом.
«Диал Электроникс»: ул. Строителей, 11, стр. 1 (м. «Университет»); Мичуринский пр-т, 4, (м. «Юго-Западная»); ул. Садово-Каретная, 20 (м. «Маяковская»); ул. Молдавская, 4 (м. «Кунцевская»); ул. Краснопрудная, 12, стр. 1 (м. «Комсомольская»); ул. Новослободская, 14/19 (м. «Менделеевская»); ул. Менжинского, 38 (м. «Бабушкинская»); Ленинский пр-т, 22 (м. «Ленинский проспект»).